家用电脑与游戏

Play!

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY



2004 ISSUE.116
科学普及出版社



魔力宝贝4.0

FPS的"毁灭"与新生
DOOM3的最初档案

"模拟人生"系列杂谈
我的未来,我的家,我的妻

大时代的故事
游戏钟爱的十大历史时间

外版、周边、点卡、藏经阁
PLAYGAMER收藏馆

解决你的硬件配置难题
你的电脑能玩《天堂II》吗?

讨厌游戏

讨厌游戏的26个关键词
九大最令人讨厌游戏
后游戏时代的玩家们
讨厌,一种药或一种权利

零售价:8.8元 www.playgamer.com
ISSN 1009-6183



敬告:游戏有益身心 沉迷影响生活



内附50页攻略本

天堂II内测账号大抽选
详情参阅本期回函

剑侠情缘 网络版

兵临城下

www.jxonline.net

四月攻城版本隆重发布

与八百五十万人一起**攻城**去!

七城市城主虚位以待　帮派之争再度升温

成都、襄阳、凤翔、汴京、扬州、大理、临安七大要塞城市烽火连天;

七日循环帮战PK　八百万将士谁主沉浮

每城市七日循环作战、三石碑的生死争夺、四小时的攻守对峙;

七诸侯割据独享特权　强龙巨贾富甲一方

七城城主自定NPC物价、征收该城税率、坐收红利、日进斗金。

发送短信　1717:您的咨询内容　移动用户发送到6008,联通用户发送到9008

现在玩剑侠情缘短信游戏**免费**,还送剑网极品装备,移动用户发送JX到335529,联通用户发送JX到935529

《剑侠情缘网络版——兵临城下》在保持原有十大门派三大阵营等功能基础上,全新推出七大城市攻城战、太守擂台赛、黄金装备、超级BOSS、师徒系统、组队系统、婚姻系统等强悍功能,请登录到www.jxonline.net下载

剑侠网络版官方网址:www.jxonline.net

连邦 全国销售总代理 电话:010-64421199-8285

欢迎到卓越网JOYO.COM订购

KINGSOFT 金山软件股份公司

西山居


金山2004年全新奉献

Play! 家用电脑与游戏
FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

2004年4月号 总116期

主　管：中国科学技术协会
主　办：科学普及出版社
编辑出版：《家用电脑与游戏》编辑部
办公地址：北京市海淀区恩济庄18号院
1号楼1104室
邮政编码：100036
电　话：(010)88146001
传　真：(010)88117608
网　址：http://www.playgamer.com
电子信箱：play@playgamer.com

主　编：王潜
总策划：宋爱华
编辑部主任：刘威
编辑部副主任：梁华栋
编辑/记者：罗东东　谷岩　周越　赵廷
美术编辑：胥斌　单非

广告总监：刘淑慧
广告经理：王忠伟　蒋同庆　李丽
电子信箱：ad@playgamer.com

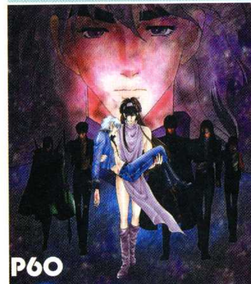
发行经理：杜辉　王玚
电子信箱：publisher@playgamer.com

刊　号：ISSN 1009-6183
CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
国外发行：中国国际图书贸易总公司
bk@mail.cibtc.com.cn
广告经营许可证：京西工商广字第0010号
印　刷：上海腾飞照相制版印刷厂
定　价：8.80元









新作速递

电娱实况






石器时代 ONLINE
石头就业所

反向思考

看这本杂志的，少有不喜欢游戏的人；不过同样，也少有没对游戏发过牢骚、没产生过某些困惑和厌倦情绪的人。

基于这一点，本月编辑们给自己制订了一个艰难的任务，那便是"特别企划"中的《讨厌游戏》。

在日常闲谈时，每个人也曾或多或少地说起过有关厌烦游戏的事情，但把这种只言片语的印象组织起来落到纸面上，则有点类似捕风捉影。

当我们挖空心思排列出讨厌游戏的一些线索，不无牵强地罗织了有关游戏的种种可能令人讨厌的劣根，一种微妙的矛盾心态便油然而生了。

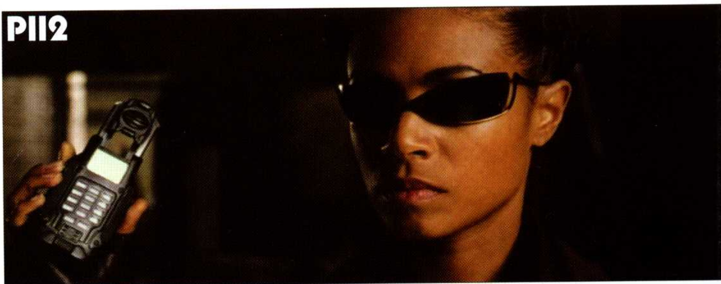
在某些时候，或者对于某些人，游戏的确是令人讨厌的。既因为它可能给人带来的各种生理影响、现实负担、心理落差、人格异化之类的负面作用，更因为"由爱故生忧，由爱故生怖"，因爱生恨是一种自然而然的情感流转。说到底，这终归折射出了我们对游戏的爱，我们甚至有理由怀疑，自己是否真的讨厌过游戏。

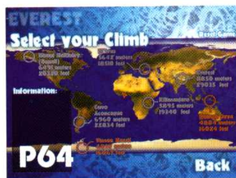
然而，那些讨厌的感觉也并非完全杜撰，空穴来风。它们一点点堆积起来，便像碰到了心里若隐若现的某些东西：游戏的乐趣，到底是什么？

这便是我们想和大家一起思考的，反过来。



小马
awei@playgamer.com











游戏观点

特别企划

文渊阁

玩家广角

大话家游

广告索引





PLAY! 强攻目录

极限攻略









软硬武略

P41

生存

OUTPOST

全3D军事类射击RPG www.oponline.com.cn



潮流类型
网游新锐

万人同场搏杀 适者"生存"

成就"战神"梦想 王者无敌

- 你是否寻寻觅觅，穿行在各色网络游戏的世界里？你是否期待网络游戏一种全新的突破？而《生存》正是这样一款兼收并蓄，FPS+RPG经典风格的"潮流类型"。
- 在《生存》的世界中，没有新手的迷茫，高手的自傲；胜败，荣辱全在于手中的枪，命运由你自己掌握！
- 不必担心孤军作战，众多FPS的FANS都可能成为你的战友！不必发愁没有对手，所有军事爱好者都随时会向你挑战！

授权 HANEOL SOFT

运营 Game

北京高嘉科技有限公司
地址：北京市海淀区知春路63号卫星大厦1208 邮编：100080
电话：010-68747531 传真：010-68747533 客服：010-68747534/35

一将功成万骨枯
A3 骑士团战
百万人的残酷争战
立于尸骨顶端觑睨天下


A3 II 王道
www.A3.com.cn

你找碴 我送禮

如果你能从本期的两幅《开天》广告中找出不同之处，并发送到gg@aomeisoft.com，你就有机会得到奥美提供的众多精美礼品。全部答对者，就能获得《开天》新手上路卡，并从中抽取66名幸运者获得《魔兽争霸3》珍藏邮折。活动截止时间为5月15日，答案将于5月16日在《开天》官方网站公布。



http://www.ktonline.com.cn

全新模式等你感受，惊喜连连赢大运

三月抢先体验 四月震撼登场

实现史无前例的大规模网络战争

量身定做“迷幻（enigma）”引擎

超人气全3D_MMORPG网络游戏

开心游戏每一天！

開天 online

史无前例的大规模网络战争













WWW.KTONLINE.COM.CN

奥美电子（武汉）有限公司 地址：上海市九江路333号金融广场2201-2205 邮编：200001 电话：021-63601099 传真：021-63609872

BOY 月记

一

噗~~！

一口牛奶从睡眼惺忪的柴猫嘴中喷出，把昨晚好不容易收拾干净的饭厅地板喷了个斑斑点点。哇靠~~！柴猫慌不迭的扔掉手中的报纸，扯出卫生纸搽拭脚背上的残渍。当他起身再次看向报纸娱乐版，"《仙剑奇侠传》定妆照全新曝光"大标题下弄得他狼狈不堪的服饰怪异的美女，仍是让他心里有些别扭。仙剑可是柴猫最早的爱情启蒙游戏，那时虽说金庸小说看过全套，改编剧集也煲过不少，但毫无渊源的小小仙剑，硬是凭着几个小人儿让没心没肺的小柴猫领略到所谓的"惆怅"。他最喜欢的女一号就是古典辣妹林月如，甚至以后看爱情剧集都偏好这种类型的女主角——"辣归辣，也要有点本钱才行！"柴猫从千分之几秒的走神状态下恢复过来，念叨了这么一句。

早餐是受了点儿损失，报纸不看完就更对不起一地污渍。柴猫闷闷不乐的把文字一一啃完，扔开报纸长叹了口气。之前湖南台的快乐大本营搞了个仙剑COSPLAY，却让很多没玩过游戏的MM以为是三角恋游戏而唯恐避之不及，不知当时在场的姚仙壮宪先生知道这种结果会作何感想。这回拿到仙剑官方授权的电视剧制片人，雄心勃勃想要在忠于原著的基础上丰富和加强情感线索，可赵灵儿的定妆照实在让人跌破眼镜。那老兄的游戏玩不玩通姑且不论，这定妆照与同时刊登的游戏图片上的赵灵儿到底有什么共性?！难道他想表明自己真的知道赵灵儿的老爸老妈是苗族?！柴猫很努力的用思辨的眼光来看待问题，可惜无果，悻悻的收拾收拾准备出发。



"这阿奴是吧？"一边打哈欠一边从房间里踢踏着拖鞋出来的室友，扯起餐桌上的报纸端详着。柴猫只觉得胃里痉挛了一下，慌不择路的逃出了家门。

二

眼看要到"3·15"，朋友阿飞紧着联络柴猫进村装机。柴猫虽说鼓捣过一段时间的DIY，但毕竟是奔腾Ⅲ以前的光辉岁月了，这次有人再次请他出山，摩拳擦掌之余还是有点惴惴。偷偷抱着从家游编辑部弄来的增刊图解装机指南温习了三遍，心里才算有了点儿底。可临到出发那天，才知道阿飞"发着高烧"——非盒装最新Prescott核心的P4不要！这新东西在中关村最是难找，甚至连原本看好的ASUS P4P800主板也不见踪影。在人头攒动的电子市场四处徘徊时，各个柜台促销装机的姑娘小伙们招揽生意的过度热情，让柴猫和阿飞几乎快要抓狂。在一个摆了一柜散装CPU的柜台前，探头寻视的柴猫自投罗网般的被一咋咋呼呼的小伙拦住，问他有什么，他就问你要什么，嘿！他扭头走开，不久盒装CPU以及主板还都拿来了，不过价格比网上报价高二三十块，只是答应在这儿装机的话再整体优惠。阿飞拿着盒子被压得有点变形显旧的盒装CPU直皱眉，接着发现P4P800的包装盒里，却放着一块P4P800 SE的主板！这下心里更是不爽，拖着柴猫就要走。

在过去不远摆了一柜内存条的柜台前，探头探脑的阿飞也被一促销MM留住了脚步。这促销MM写的装机单，各项配件价格都比刚刚寻到的单项价格高出一二十元，等到主板拿来，还是P4P800 SE，据说全场都已换上这种版本。无意中，柴猫发现刚才那小伙拿着盒装CPU到附近的柜台上归还，随即这促销MM转身也从那儿拿来同样的一盒CPU。看着阿飞跟着促销MM四处去定机箱键盘的式样，柴猫揣个心眼又折回前面柜台的小伙子那儿。

"你看看，人家那边比你便宜啊！"柴猫这么搭讪。小伙子心有不甘的看着被人带走的阿飞，忿忿不平的问柴猫什么价格成交。柴猫吱吱唔唔之时那小伙已经拿出装机单，一项一项跟柴猫对照寻得的最低柜台价，然后自己打电话去其它供货柜台要到当日最低拿货价。拿着底价装机单，小伙儿大义凛然的说："呐，这就是最低价，我一分钱不挣，就图交个朋友，你下次能带人来。还有，这款显示器有赠品，他们没跟你说吧？看看！"柴猫打着哈哈告辞，转而回到阿飞这边，把价格又狠狠砍了一番。等最后交钱拿货走人时，人家还真就没提有什么赠品，在柴猫肯定式的询问下才不情愿的从柜台最下面把赠送的显示器顶架拿出来。

又是一番装机、测试、安装系统、超频把玩之后，总算回到自己房间倒下。侧头看着桌上的"老奔"，柴猫琢磨着是不是也该换换新机了，伸手过去准备开机时被静电狠狠的击了一下，换机的念头也就散了。

三

柴猫虽然不是硬件发烧友，但对有件事物一直情有独钟，那就是苹果电脑。其实柴猫真正用过的苹果电脑只有最早期的APPLE II国产兼容机CEC-I，所以严格说来，苹果电脑从来就没有让自己的产品与柴猫有过什么真正意义上的关系。也许是太想真正咬一口"缺口苹果"了，所以柴猫对除了能吃的水果之外的"苹果"字眼都相当亲切，最典型的表现是每次逛街必会光顾"苹果"服装专卖店——看看。

就在那天，柴猫在报纸社会新闻版又一次被"缺口苹果"勾去了注意力。原来美国苹果电脑公司想要在中国将自己的"缺口苹果"图形注册用于服装鞋帽等商品，结果因广东某皮具企业已经注册了不缺口的苹果商标，国家商标局和商标评审委员会都驳回了苹果电脑公司的申请，理由是两个苹果商标在口头传播上没有区分，苹果电脑公司则辩称"三条腿的马比一条腿的马具有显著性"。这场争论发生在苹果电脑公司对国家商评委的商标行政诉讼法庭上。



柴猫低头看着自己腰带上的完整苹果图案，悲愤难当，恨不能当即抽出腰带扔垃圾桶里。看来，柴猫能用上"缺口苹果"腰带的日子，最终能不能到来也悬了。■

一　拿到3月杂志就翻自己的那一页看，不小心发现了两个错字，汗~。回家后与朋友说起柴猫魄力十足的文字，相比我的小女生版，不知要好了多少倍，然后被朋友送了两个字："矫情"，偶大汗~。-_-!



网游期待黑马 初测辉煌

进入3月，明显感觉步入内测的网游多了起来，掐指算算，离《天堂II》大陆内测的日子不远啦，或许这些公司都希望赶在这款大作面市前，多抢占些市场先机吧，总之本月几款网游内测炒得不亦乐乎。看着这些还未出炉便被全方位包装的游戏，我却没什么兴趣，也许是相同套路的产品介绍看多了，很难发现有特点的作品。在游戏设计雷同现象越来越严重的今天，除了经典大作的冲击之外，国内网游市场也很需要一匹黑马，来冲破这个死气沉沉的怪圈。

简单的体验了几款新网游，却忽然发现，其中并非全是平庸之作。由万向通信代理的最新韩国3D网游《辉煌》，大有黑马的潜质。说实话，这游戏给我的最初印象一般，画面与《天堂II》不在一个档次，但画风明显偏向欧美流派，而且其中文字MUD的痕迹很重，一些游戏基本设置象是EQ和《魔剑》的合体，相信会比较投高端玩家所好。从系统信息栏，你可以获得大量的与NPC互动的信息，比如点击某个NPC时，系统会告诉你"XXX对你不加理睬"、"XXX对你很友好"之类，让我找回了多年前玩MUD时的感觉。而且，游戏中一些细微之处的设计给我留下了颇多好感，比如怪物的AI会随着等级增加而有所提升，有时候他们见势不妙还会转身逃跑，再比如道具栏空间可以靠放置多个包袱来扩大，远程魔法攻击会有吟唱时间等等。游戏打破了韩国游戏固有的职业种族概念，以八个形态各异的种族角色，为玩家提供了与众不同的游戏感受。除了人类和蛮族之外，都长得七扭八歪，不过挺有意思的，你有试过以独眼怪的形态打遍天下么？嘿嘿，《辉煌》里可以给你提供这样的机会。游戏玩多了就会更挑剔，面对目前层出不穷的韩国网游，我真是很怀念从前的那些老游戏带给我的新鲜和快乐时光，希望未来的网游市场，雷同的作品少一点，而特色的游戏能多一些吧。



禁忌究竟能禁住什么？A3外挂和私服

说起《A3》，目前公测的人气还不错，但是也有些不安定因素。2月在媒体采访东方互通的负责人时，他说："A3是一款高品位的网络游戏，它将对私服和外挂是绝对的'禁忌'。使用外挂是作弊的行为，严重破坏了互联网游戏的平衡性、公平性，东方互通坚决反对外挂行为。我们成立了专门的打击外挂技术组，发现一个封一个，保证A3公平竞争的游戏环境。"而此话音未落，在3月3日《A3》公测后没几天，A3外挂程式就大规模涌入游戏，其中辅助功能、自动挂机、多倍经验等等的外挂多达5、6款！面对越来越多的玩家沦为外挂的"奴隶"，对这种毒瘤深感厌恶的我，最终决定暂离《A3》。一款流行的游戏，往往都毁于外挂之手，我们再也不想看到更多的网游被外挂腐蚀殆尽了！希望《A3》能尽快兑现自己的承诺，使忌"外挂"的游戏真的可以忌掉"外挂"，还游戏一个纯净的空气。当然，正如东方互动负责人所说的"打击外挂是长期的斗争"，简单的封杀是不够的，要禁就从根儿上禁断，就如A3抓私服那样果断最好。

3月8日，A3官方在警方及工商执法人员的协助下，迅速而秘密地打掉了与A3官方服务器抗衡了半年之久的，国内第一个提前于官服内测并收费的私服——A3帝王时代站。在遭到查封后，该站站长还煞有介事地在网上放了一段日记，对本次行动的司法公正性提出了诸多疑问，其法盲程度让人哭笑不得。试问，一个完全不懂法律的人何以会架设出国内最大的A3私服，并且还堂而皇之的收了费？究竟，此事会否与A3官方有某种潜在联系？目前还无人能知。最后，帝王站长还说："值此两会期间，在国家法律制度逐步完善、全民法制意识不断提高的今天，各级政府行政机关已走上依法行政的道路，在这里却出现了一些很不规范的行为，本站长已经心灰意冷，打算退出IT业……"真是叫人笑破了肚皮！打击私服当然是很痛快的事，不过如此突袭式的封查，真的会对打击私服或借以威慑其他网游私服行之有效么？几天之后，我在网上搜索"A3私服"这一词条后，竟然惊讶的发现，又一私服正在计划卷土重来，并且宣称是"继帝王时代后，A3第二个私服即将出来！"……究竟私服和外挂何以如此猖獗？究竟什么时候，我们网络游戏的立法才能产生，对这些不法之徒加以惩戒呢?！身为玩家的我们，究竟该怎么办？



法律该为谁做主 《魔力宝贝》之冤

离愚人节还差10几天的时候，我收到一则手机短消息，称"电视上正在播放白宫爆炸实况……"瞧此阵势挺象那么回事，结果宣读给同桌听时，竟被他讥笑不已，他说："恭喜你，你是全世界最晚知道这消息的人。"这才知道，原来又是一恶搞短信，耍我的啊，郁闷！

不过我这郁闷还算小的，而最近真正被搞郁闷的估计应该是网星公司。3月17《京华时报》刊出一则新闻称"北京海淀法院受理了一起因网络游戏币被盗引发的诉讼案，被盗游戏币金额高达7000余万元的某女士起诉网星公司，要求履行服务合同，恢复其账户内的魔力币数据"。原告称自2003年初登录游戏《魔力宝贝》以来，先后开了两个游戏帐号，并花费大量时间通过合理途径积累了数额高达3500万的魔力币，不料却在2004年2月18日被盗，与网星交涉希望归还却未果；而在2月25日，该玩家账号再次被盗，丢失魔币4195万元，而网星公司依然拒绝协查。于是原告将网星推上法庭，希望法院可以判令被告恢复其游戏账号中的魔力币数据。

此新闻一出，"魔力"玩家一片哗然，一年挣出3500万魔币已经很不可思议了，更何况从第一次被盗到第二次被盗，短短一周之内就挣到4000万魔币，这简直是天方夜谭！就算从公测到现在的魔力老玩家，也不能积蓄下这么多钱来。而魔力里一个角色只能存200Wmb，要存4000W，至少要开20来个角色，一天赚200W，不是瞎吹的就是肯定用了外挂！

3月17日，网星对此新闻作出了回复，宣称"7000万魔力币不翼而飞，纯属谎言！"，并根据各种疑点提出了质疑，甚至严重声明当事人有恶意杜撰，毁谤和诬陷网星公司的意图。网星强调说，魔力玩家的虚拟财产保护均有专人监控，"7千万魔币不翼而飞"这种事情是绝对不可能发生的！3月19日，那位当事人通过网络再次发表了说明，称自己是在北京服务器中使用2个帐号开设了48个人物角色来存放7000w魔力币的，并且通过点卡换虚拟货币的方式换取了这笔巨资，并称自己拥有几箱的魔力点卡可以佐证。至于他是否真的会花2~3W人民币购买点卡来换取魔力币，当事人并未明确说明，只是称自己尚无工作，而是一直从事着"正当"的点卡换魔币的买卖。

事情到此悬而未决，玩家们私底下的议论也异常激烈，焦点多数集中在两个问题上：该玩家是否使用不正当手段获得游戏中的非法财物；二是法院究竟如何判定玩家的虚拟财产？至于结果我们只有等待最后的法院判决了，相信法律会对此种虚拟物品有清晰的定夺。■

月记



骏网"柔性融合论"力推渠道新价值

2月20日，知名渠道商骏网公司举行小型媒体见面会，宣布大力推广电子商务业务。

骏网集团为电子商务业务作了一整套设想，其中2月9日开通的骏网加油站是其构建中的商务平台之一。目前骏网加油站的功能主要是线上的即时消费和网络游戏交易平台，骏网后续的想法是通过一卡通销售平台、IP计费平台等"J-NET计划"的实施为用户定做网上平台销售，为整个行业提供电子商务解决方案。

国内网络游戏产业的运营模式长期以来形成了"开发商－运营商－渠道商"的三元模式。基于对市场的前瞻眼光，骏网提出了"二元论"，主张把三元结构中的运营商的功能上下分解。之后，"柔性融合论"又被提出，主张处于网游产业链上游的厂商精诚合作，为逐步实现二元产业结构而努力。

天图科技产品上市及战略发布会在京举办

2月24日，天图科技的《天之炼狱》上市发表会及2004年战略发表会在北京人民大会堂召开。发布会上天图科技宣布了四款新的产品，除《天之炼狱》外，还有3D版MMORPG《天之游侠》、休闲网络游戏《天之坦克》和网络社区型游戏《天之梦域》。天图科技的多方位出击，意图建立多样性的在线娱乐为一体的天图在线娱乐平台。

同时，天图科技宣布全面进军单机游戏市场，积极发行国内自主研发的单机游戏。天图科技还计划建立一个大型的国产游戏自主研发基地，预计将招收近千名国内游戏设计人员，为国产游戏行业培养输送大量游戏人才及游戏产品。



北京连邦软件总裁王建华与天图科技总裁王佶在会上签订了5000万元的销售合约，双方将在2004年展开全面的战略合作。

九城获《魔兽世界》独家代理权？

在2月底业内传来新消息，上海第九城市最终赢得了《魔兽世界》的国内独家运营权，详细的代理运营细节尚未由官方披露。

从威望迪代表于2002年底专程来华至今，《魔兽世界》中国运营权花落谁家一直没有明确答案。从最早的奥美电子开始，到去年年末传出"九城、新加坡电信、搜狐、英特尔联合运营"的消息，多家厂商先后浮出水面。最终在激烈的竞争中，九城脱颖而出抢得先机。

目前《魔兽世界》已有相当的开发度，并可能很快在美国、韩国等地开始Beta测试。业界对该游戏的评价普遍较高，玩家亦极为期待和关注。目前，《魔兽世界》Beta测试官方网站已经开通：http://www.worldofwarcraft.com。

智冠网站读武侠有礼

武侠小说向来是中国民众的至爱，以武为体，以侠为用，是中国武侠小说最基本的特征。新派武侠小说更注入了追求个性自由的现代文化精神，具有强烈的观赏性。

现在，玩家访问智冠的官方网站即可以欣赏到武侠名家之作。如果能回答对连载页面前的题目，还有机会获得由《武侠online》（原《武侠世界online》）游戏提供的丰厚大奖，这个奖可是玩家成为武侠达人的身份证哟。参与方法很简单，只要进入www.soft-world.com.cn的"阅读天地"栏目便可看到《楚留香传奇》、《血连环》等四部经典名著了。





另类风格PuzzlePirates蓄势待发

以短信服务和游戏结缘的北京移彩联合技术有限公司，日前代理了一款名为PuzzlePirates的欧美网络RPG，该游戏立意新颖，风格休闲。游戏背景是16世纪的航海时代，游戏中玩家不需要重复打怪升级，只需要通过轻松的休闲小游戏就可以获取金钱，成立舰队，在海上自由航行过一把做船长的瘾，或者挂上骷髅旗成为大海盗，游戏后期更可拥有自己的岛屿。据了解，目前此游戏正在进行翻译和本土化修改，预计5月份上市与玩家见面。

喝水免费玩游戏，TOM娃哈哈联手出击

一场规模宏大的双品牌市场推广活动于2月底在全国范围内铺开。TOM互联网事业集团将借助娃哈哈集团8000万瓶全新的维生素饮品"激活"为载体，从2月28日起的一年时间内，搭载对战类网络游戏《雷霆战队》五小时免费游戏时间，总计免费派送时长达到4亿小时。

用户购买"激活"饮品后，可在标签内获得《雷霆战队》游戏帐号及密码，登陆游戏官方网站（karma.tom.com）注册后即可获得5小时免费时长，多买多得，并可将多个帐号的免费时长合并至同一帐号。娃哈哈集团也将为此投入3000万元的广告宣传，包括在众多电视台播出歌星王力宏的15秒互动推广活动广告。

TOM和娃哈哈一致认为，TOM用户及《雷霆战队》玩家定位于年轻时尚、喜爱娱乐、乐于接受新鲜感觉，而维生素饮品"激活"正是一款面向年轻人推出的充满运动时尚感的健康饮料，二者的用户定位重合，双品牌联合推广必将在年轻消费者群体中引起新一轮时尚风潮。



金山战略转型，主攻网络游戏

2月25日，金山公司在北京隆重召开"技术立业、决胜网游——2004新架构新战略发布会"，新闻出版总署音像电子和网络出版管理司寇晓伟副司长等相关领导及全国各知名媒体、厂商代表应邀出席。金山公司董事长求伯君、CEO雷军在会上表示：经过一系列组织结构、业务重心和高层管理的调整，2004年金山的整体实力将产生质的飞跃，金山公司将由应用软件供应商发展成为全方位的互联网服务供应商。

金山公司3年内投资2亿元打造金山研究院的规划已顺利开展。副总裁兼CTO王涛分管的金山研究院于2003年初建成，现已形成北京、珠海两地400人的研发体系。在西山居游戏工作室的基础上，已成立北京烈火工作室和成都亚丁工作室，将耗资5000万同时研发5款不同风格的网络游戏产品：西山居负责《剑侠情缘网络版》资料片（4月推出）、《剑侠情缘外传》（11月推出）和3D版《剑侠情缘网络版》（2005年夏）；北京烈火创作方向是魔幻题材游戏，第一款作品《封神争霸》预计今年9月推出；成都亚丁则研发卡通休闲类网络游戏。

金山有意在20多个国家同时推广《剑侠情缘网络版》，在未来两年建设起完整的数字娱乐项目，全线进军网络游戏、手机娱乐及数字电视娱乐业务。

奇幻网游《信仰》与《指环王III》齐铸经典

奥斯卡巨片《指环王Ⅲ》于3月中旬开始在国内进行公映。同时，天晴数码娱乐的又一款大型万人在线网络游戏《信仰》（xy.91.com），将随《指环王Ⅲ》一起出现在全国玩家面前。3月9日，天晴数码在北京召开新闻发布会，重点确定了天晴2004年的全新电影整合营销模式，将随着《指环王Ⅲ》进行系列公关活动的推广。在国内的5万场公映中，《信仰》将与《指环王Ⅲ》一道出现在观众的面前。电影开始之前，观众们可以看到《信仰》精美的15秒CG动画。

会上，天晴数码还展示了制作精美的"信仰灵戒"和"信仰之剑"，并将在全国范围内展开一场声势浩大的"护戒使者"选拔活动。据悉，天晴数码与中影公司结为战略合作伙伴，将在以后达成更多的合作。



新大陆携足球经理游戏进入网游市场

3月11日，福建新大陆电脑公司投资组成的新大陆网络科技有限公司与瑞典Managerzone公司关于网络游戏Managerzone中国代理协议的签订仪式在北京举行。

新大陆电脑公司是一家净资产逾6亿的高科技上市公司。2003年末，新大陆决意向网络游戏市场进军，并选择瑞典Managerzone公司作为合作伙伴，与该公司主要控股方冰岛TA投资集团达成战略合作意向。

此次新大陆网科与Managerzone公司将合作推出的《中国足球经理在线》（Chinese ManagerZone online）的前身ManagerZone，三年前已在瑞典开始运营，至今拥有来自全球的34万名付费用户，在目前同类的网络游戏市场居世界第一。在此游戏基础上加以改进的《中国足球经理在线》，将完全继承ManagerZone优良的操作系统，并加入符合中国玩家需求的最新因素，围绕"电子竞技"的主题开展全国联赛。本游戏预期将在5月开始正式测试，中国CM玩家联盟网站（www.playgm.com）也参与到此次合作之中。



盗版《富甲四》困扰玩家，光谱发表严正声明



近期《富甲天下四》遭遇盗版，光谱公司客服接到几十名玩家电话诉苦，其中数名玩家甚至格盘重装系统。对于这种伤害玩家、影响企业声誉的行为，光谱声明，将更加努力的抵制和打击盗版，以保证玩家的利益。

《富甲天下四》是光谱首部具有网络功能的游戏，盗版则无法登陆网站，盗版导致频频死机的原因是盗版游戏为不完全程序。光谱建议玩家在购买游戏时辨别真伪：盗版包装为15.5*22.8*2.5厘米，正面模糊不清，游戏为2张光盘的繁体版，定价49元。正版包装是20.5*25*4厘米的绿色外盒，封面左下有"内附富甲天下网一年免费使用帐号组"的图案，定价69元，是3张光盘的简体版。

《冰风传奇》军团争霸赛隆重开幕

手持激光宝剑，身披宇宙战袍，谁人无敌天下？唯我绝地武士！这就是《冰风传奇》玩家的真实写照和精彩人生。如果你有勇气，就来参加第一届《冰风传奇》军团争霸赛，如果你不想错过一场网络游戏盛事，就来参加第一届《冰风传奇》军团争霸赛。这是强者的对话，《冰风传奇》军团争霸赛将成为玩家网络游戏路途上的一个里程碑。

相约3月这个激情彭湃的时刻，辉煌结束在鲜花盛开的5月，第一届《冰风传奇》军团争霸赛将于2004年3月28日拉开，详情请见www.17game.com。

《零点行动》正式版3月全球同步发售

备受瞩目的《反恐精英》资料篇《零点行动》官方正式版，在3月23日由奥美电子代理并全球同步发售。此次《零点行动》资料篇的开发一波三折，经过更换制作小组和N次跳票之后，又遭遇泄漏版本的冲击。然而，《零点行动》的人气并未因此受到影响。

此次《零点行动》正式版加入了全新的单人和团队任务，全新调整的AI将带给玩家更具挑战性的体验。强劲的Steam系统将成为雪乐山的独有BN，在这里，玩家可以和全球高手进行对抗。《零点行动》同时附带《反恐精英》v1.6正式版，是国内唯一一个正式可以联网对战的CS1.6版本。



漫步者2.0/2.1音箱新品再次出击

在X.1规格音箱新品不断的同时，2.0音箱市场仿佛显得过于沉寂，一些近期上市的2.0音箱也均以外观的变化为宣传点，缺乏有技术性突破的产品来添补空白。漫步者最近隆重推出新一代2.0高档音箱中划时代的领军产品R1600TD，针对大批爱乐人士强打其在音乐欣赏方面独有的特质和出色表现。同时漫步者也面向低端市场推出新款低价位高质量的多媒体音箱R131T、R133T，力求以低频强劲、高音亮丽、中音甜美的不俗表现赢得更多用户的青睐。

韩国《奇侠》进入国内市场

3月9日，韩国老牌网络游戏研发商TAEWOOL的社长赵显泰正式对外宣布，将该公司最新网游产品《XIAH》大陆地区代理运营权授予北京赛维创世公司，这是该公司自2002年推出《新英雄门》之后在大陆投入的第二款网络游戏。

赵显泰介绍，该公司在2001年底开始研发《奇侠》（XIAH），2003年底在韩国本土投入内测，今年年初游戏开始公测后，已进入韩国网游前10名，在武侠类游戏中人气最高。

TAEWOOL公司在中国大陆推出的首款网络游戏《新英雄门》曾引起广泛关注，目前这部游戏还由盛大网络代理运营。赵显泰表示，《新英雄门》在中国的运营情况为《奇侠》积累了一定的经验，而《奇侠》在门派、角色设定上更具独创性，更容易为中国玩家接受。该公司还将在国内设立特别工作室，以协助运营商更快的解决技术问题。



赛维创世运营的另一款网络游戏《童话》已于去年8月开始收费。目前，《奇侠》已进入内测阶段。

空间互动正版维权行动

北京空间互动公司在 NovaLogic 公布了热门游戏《黑鹰降落》最新资料片《黑鹰降落:战队之刃》(Black Hawk Down: Team Sabre)后,将在3月底正式发售此片。但现在市面上出现了很多的伪正版,空间互动为维护广大玩家的利益,正协同相关部门严厉打击。如果有玩家买了《黑鹰降落之军刀部队》等字样的游戏,可到购买所在地得到双倍索赔,空间互动将协同出示相关的证明文件帮助消费者维权。

《波斯王子》续作和电影双管齐下



UBI 市场副总裁 Tony Kee 在3月5日拉斯维加斯 D.I.C.E 峰会上确认,《波斯王子:时之沙》续作正在开发中,玩家将在今年圣诞节见到这款游戏。

另据报道,好莱坞著名电影制片人 Jerry Bruckheimer 拿到了《波斯王子:时之沙》的电影拍摄权。《波斯王子》的作者 Jordan Mechner 在 D.I.C.E 峰会上表示:"我曾经写游戏剧本,有了很多的游戏体验,如今为了使这部自游戏改编的电影完美上映,我已经将那些抛之脑后,准备写一部伟大的电影剧本。"

仅仅在一天前,NAMCO 著名游戏《刀魂》被美国制作人 Warren Zide 宣布搬上银幕,游戏改编为电影的热潮方兴未艾。

游戏下载用迅雷,周周得时尚数码产品

三代科技公司在4月12日~5月9日开展"游戏下载用迅雷、周周得时尚数码产品"活动,期间只需到 thunder.gigaget.com/about.htm 下载迅雷软件安装后,点击迅雷的主界面中的"中奖"按钮,在弹出的网页中按要求输入个人信息,然后按"提交"即可有机会获得 MP3、U 盘等时尚数码产品,周周开奖。本次活动旨在让用户体验具有游戏搜索功能、快速下载的迅雷软件。

《仙剑》定妆照曝光,传媒追访笑料百出

正在横店影视城拍摄的《仙剑奇侠传》,日前两位主角李逍遥和赵灵儿的定妆照片被媒体公布。

定妆照在网上曝光后,胡歌扮演的李逍遥和刘亦菲扮演的赵灵儿造型遭到很多批评,多数玩家认为二人的扮相和气质与自己心目中的男女主角相去太远。

部分大众娱乐媒体对此表示关注,某报社记者采访了胡歌和刘亦菲,据称两人面对网友的指责表现得十分自信。胡歌说,他上初中的时候就已经熟悉了《仙剑奇侠传》游戏:"我打过很多遍了,心里面很羡慕李逍遥能够行侠仗义,他的性格和我平时的性格非常像。但是当时怎么也没有想到现在我会扮演这个角色。"而另一报纸的报道却称:"为了演好电视版的逍遥哥哥,新人胡歌准备良久。以前没玩过《仙剑》的他接下片约就买了一套游戏从头到尾打了一遍……"

刘亦菲在接受采访时则表示:真人和动画怎样都会有一定区别的,不可能完全一样,请大家看完电视剧以后再说话。而电视剧制作方负责人的发言亦相当精彩:"《仙剑奇侠传》是 PC 游戏史上最为经典的游戏作品……"



另外,曾主演《青春不解风情》的邵峰担任制片人的另一部《仙剑奇侠传》已经进入后期制作。这部2003年投拍的《仙剑奇侠传》在前期宣传中,曾将该片定义为国内首部游戏版电视剧。但由于片名撞车,且未取得大宇公司的游戏改编权,邵峰版的《仙剑》估计只能被迫改名。

CIG2004 城际高校电子竞技精英赛暨全国手机游戏大赛联袂登场

3月16日,中国电子竞技大会(CIG)举办的"CIG2004 城际高校电子竞技精英赛"在北京奥体中心时光隧道酒吧(原国家武术馆)正式启动,千余名社会各界代表共同聚首,共度一个充满激情与活力的夜晚。本次赛事将在北京、西安、长春三地近百所高校同时展开。各地决赛及总决赛全部采用朗科科技提供的 WLAN 无线组网技术(IEEE 802.11g 标准),成为国内首次全面采用 Wi-Fi 技术新标准的电子竞技专业赛事。



华旗、NESO 联手启动"双塔奇兵、王者无敌"全国巡展

3月15日,NESO 与华旗资讯在北京翠宫饭店举行全国总代签约仪式暨 NESO 新品发布会,宣布华旗资讯将作为 NESO(中国)的全国总代理,全面负责 NESO 显示器在中国区的推广、销售及产品服务。会上发布了 NESO XD86、FD910M、FD225M、魔眼、LD1510、LD700V、LD1760、LD1750V、15寸璀璨液晶、LD30TV 共十款显示器新品,双方并宣布启动"双塔奇兵、王者无敌"全国巡展活动,在部分城市还将联合大片《指环王 Ⅲ》举行首映式。



清华同方飞行摇杆装备模拟空战国际邀请赛

在3月24日至28日中国武汉举行的首届电子飞行国际邀请赛上,清华同方系列飞行遥杆成为赛事指定装备,也是继成为第一届 WCG 中国参赛队员高手们的游戏装备提供企业,以及首届"全国战斗飞行模拟精英邀请赛"的合作企业之后,再次成为电子飞行重要赛事比赛的指定装备供应商。清华同方自1999年进入游戏外设市场,此次为比赛提供的系列飞行遥杆系引进 SAITEK 公司技术,加上清华同方强大的售后服务支持,在价格方面有着国外品牌无法比拟的巨大优势,一经推出就受到国内电脑游戏爱好者的青睐。



晶合游戏 E 都开张,"第一桶金"等你赚

3月10日,晶合公司"晶合游戏 E 都"(www.jhyx.com)数字娱乐卡在线销售系统开通运营。它采用无实卡销售方式,完全支持账户储值、在线销售、实时结算和游戏直储等功能,并作为在线配送电子商务网站,专为游戏经销商或网吧提供游戏点卡的采购和销售服务。支付方面可使用全国银行系统几乎所有的银行卡及汇款方式,包括电话转账、汇款、支票、汇票、银行卡、信用卡等。在4月10日~28日的"晶合游戏 E 都送来你的网上第一桶金"活动中,全国大专院校的"赚1000奖10000"学生创业活动,以及全国网吧的"赚5000奖10000"网吧业主奖励活动,将共同掀起网上游戏商务的新高潮。

《生与死》电影版最新消息透露

《生与死》电影版传出新消息,将由香港导演元奎执导。元奎近年来在《X 战警》和多部李连杰的动作大片中担任过武术指导,导演过《夕阳天使》、《非常人贩》等影片。

另外,除了 Impact Pictures 公司外,德国的 Constantin Films 与 Mindfire Entertainment 公司也会参与该影片的制作。Impact Pictures 以往作品有《真人快打》电影版《魔宫帝国》,目前还有改编自游戏的《Driver》和《生化危机 2》在筹备制作阶段。著名编剧 J.F. Lawton 正在进行《生与死》剧本的编写工作,他的代表作品有《漂亮女人》等。

《生与死》电影版制作成本预计在3千万美元,初期定位为适合13岁以上观众的 PG-13 级。

声音

"天哪，这简直不可思议，太不可思议了。我打电话给他们的公司总部，打电话给总经理。没有人给我任何回音。"

——米歇尔·道格妮丝的价值数百美元的游戏被她的邻居——19岁的尼古拉斯·利维拉偷走，并卖到了EB Games位于佛罗里达的一家分店。案发后尼古拉斯以盗窃罪被逮捕。当米歇尔前往EB Games索要自己的游戏时，店员居然要求她以双倍的价格购回这些赃物，而她的PS2主机和记忆卡已被EB Games卖出。按照美国的相关法律，二手商品必须保留15天再行出售。EB Games因此而被ABC Action News电视台列入"公司耻辱榜"。



米歇尔·道格妮丝



尼古拉斯·利维拉

"我一生做过无数蠢事，……但没有哪一件比在二月号杂志里放上那张照片更愚蠢。……我真心向所有被侵犯的人道歉，包括索尼电脑娱乐公司、Zipper互动公司、Getty图片社、俄罗斯百姓，以及最重要的，那些被我们伤害的老兵们。我们正在捐款给一些俄罗斯老兵的家人，向他们表达我们对自己所犯错误的真挚歉意。"

——《电子游戏月刊》主编在四月号杂志的卷首语中，对自己两个月前所犯的错误表示了深深的歉意。该事件的相关报道，请见二月号《家用电脑与游戏》的"声音"栏目。

"我始终认为政府的任务就是为人民服务，在我就任期间，从未想过要独掌大权。"

"我认为政府的所作所为正在失去控制，我相信自己可以帮助这个国家摆脱目前的困境。"

——Alphaville市最近举行了一场隆重的总统竞选活动，两位竞争对手同台演讲，针锋相对。Alphaville市是《模拟人生在线》中最大的一座城市。

"我并不觉得这有什么奇怪。现代的日本青年只是在扮演美国大兵，枪杀他们的父亲和祖父。这是场历史悲剧。"

——《荣誉勋章：升日》的广告词是"为珍珠港事件复仇！"游戏并未像美国人预料的那样受到日本玩家的抵制，相反，日本玩家给予这款游戏以很高的评价，游戏在日本的销量也相当不错。一家美国游戏网站的编辑认为这很正常。

"我认为没有人对这些公司有战略上的兴趣，它们根本上不了台面。"

——一位投资银行家认为，美国小型游戏发行商的日子正变得越来越难过，将产品推销给买家的过程日益困难且愈来愈昂贵，而要找到潜在的投资者则更不可能。

"为营造传统纸牌游戏的氛围，我们自行规定了25禁政策，以便更好地提供成人游戏服务。"

——韩国的Cengame网站开通纸牌游戏《李允姬纸牌沙龙》，并禁止未满25岁的玩家进入。在韩国，有专门的游戏等级审核机构为游戏定级，公司自行规定"25禁"实属罕见。

"这位母亲告诉我们，当时她的孩子正挥舞着一把水果刀。不过没人受伤。"

——香港警方接到报案，一名13岁的男孩狂怒之下拿起水果刀向父母乱刺，原因是父亲在他玩游戏的时候拔了电脑的电源插头。

"幸亏我没报警，原来是她干的……"

——胡女士为了让丈夫不再痴迷于网络游戏，将丈夫在《金庸群侠传Online》中的武器盗走，并向他勒索2000元。没想到陈先生并未就范，反而向媒体求助。

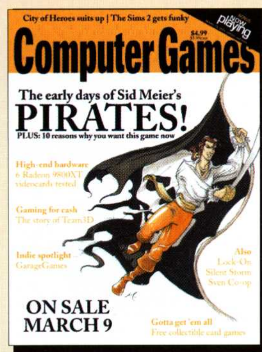
"唐骏认为：只用了一年，盛大网络的研发实力就已经能与韩国公司相抗衡；再过两三年，中国网络游戏的研发水平就可以赶上韩、日等国；五年后，国内公司一定能超过国外，并为世界网络游戏的中心。"

——《光明日报》记者在采访盛大网络公司总裁唐骏后写道。

"在未来的日子里，我们会开发出50款网络游戏，公司规模扩大到5000人，我们更大的一个计划正在实施中，我们要把客服人员散播到全国100多个大中城市中，设立办事处。"

——网龙公司董事长刘德建在接受一媒体采访时吐露了自己的万丈雄心。

外刊概览



Computer Games

《海盗》

（Pirates!）

怎么？席德·梅尔的《海盗》不是二十年的老古董吗？没错，不过梅尔和他的Firaxis公司正在重新加工这款游戏，准备让它以全新的面貌呈现在玩家面前。我们有足够的理由期待他的这款"新"作。

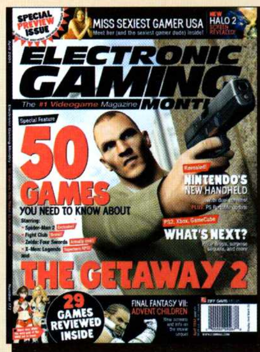


Computer Gaming World

《自由力量 vs. 第三帝国》

（Freedom Force vs. The Third Reich）

两股强大的力量相互碰撞：超人决战纳粹！继畅销策略游戏《自由力量》之后，Irrational游戏公司又为我们带来了一份新的礼物，同时也为漫画的黄金时代添加了一抹奇异的色彩。

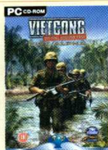


Electronic Gaming Monthly

50款你需要了解的游戏

请大家安静，找个位子坐下——现在开始上课。请大家注意听EGM的热辣教师为你们介绍，2004年即将设立的电子游戏课程。其中有《蜘蛛侠2》、《战斗俱乐部》、《萨尔达传说：四人之剑》、《X战警：传奇》，还有——《亡命天涯2》（The Getaway 2）！

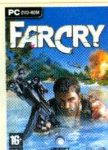
国内上市星运表



近身肉搏奖

丛林之狐：铁拳

《丛林之狐：铁拳》的出现使众口不再难调。游戏带你重回1967年越南高地，"享受"那里的枪林弹雨。B-52轰炸机，F-105雷鸟，F4幻影战斗机等高新武器的加入，给了玩家更多的乐趣。



浪漫的残酷奖

孤岛惊魂

战场是残酷的地方，但如果一个美丽而浪漫的度假小岛变成了杀戮战场，这场战争则更加残酷。《孤岛惊魂》的故事就是发生在这样一个美丽的小岛，游戏中大量逼真的视觉特效，营造出一个超真实的野战场景，让玩家们有置身于现场的感觉。



明星效应奖

FIFA 2004

在"实况PC版"没有出现以前，FIFA曾是球迷玩家的唯一选择。尽管如今"实况PC版"在亚洲地区取得了一定的成功，但无法与FIFA系列比拟的爽快感觉，使其无法撼动FIFA在欧美市场的地位。



寸草不生奖

无人地带

波斯尼亚影片《无人地带》（No Man's Land）获得了第74届奥斯卡金像奖最佳外语片奖。一个同名但内容完全不同的游戏同样取得了巨大的成功。游戏凭借出色的画面和平衡性带给了RTS玩家一个新的选择。



冰天雪地奖

文化Ⅲ北国风云

游戏中玩家将有机会亲身经历不同文明的洗礼，北欧、中欧、南欧、非洲、中东。此次《文化Ⅲ》将历史转移到了冰天雪地的北欧，游戏在继承"文化"系列传统的基础上，依托北欧文化展现出了全新的故事情节与内涵，绝对是一款值得期待的好游戏。



一夫当关奖

万夫莫敌：圣女传

《万夫莫敌：圣女传》以我们熟悉的"圣女贞德"为主角，在形式上兼顾了角色扮演的故事性和人物升级，作战指挥的策略，以及流畅的第三人称战斗动作等成分，在2003年的游戏市场上取得了相当的成功。

点评：Kurdt

奥美软件

Tel:010-82657905　E-Mail:aec@aomeisoft.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
辛普森：横冲直撞	Radical	AC	英文	3	2004/03	68
反恐精英：零点行动	Turtle Rock	AC	中文	2	2004/03/23	78
反恐精英：零点行动	Turtle Rock	AC	中文	2	2004/03/23	288(豪华版)
指环王：魔戒之战	Liquid	ST	中文	2	2004/05	68
指环王：魔戒前传	Inevitable	AC/AD	中文	2	2004/05	68
狮心王：十字军的遗产	Blackisle	RP	中文	1	2004/05	68
绿巨人	Radical	AC/AD	英文	3	2004/06	68
特警判官	Rebellion	AC	英文	2	2004/06	68
戴帽子的猫	VUG	AC/AD	英文	1	2004/06	68
无人永生：杀手杰克	Monolith Prod	AC	中文	1	2004/06	68
英伦霸主Ⅲ	Impressions	ST	未定	未定	2004/10	68
地面控制Ⅱ	High Voltage	ST	未定	未定	2004/10	68
部落Ⅱ复仇	Irrational	AC	未定	未定	2004/11	68

光谱博硕

Tel:010-62969069　E-Mail:service@ttime.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
工业大亨Ⅱ	JoWood	ST	中文	1	2004/03	50
创业王C.E.O	光谱资讯	ST	中文	待定	2004/03	69
恋爱游戏制作大师Ⅱ	Enterbrain	ST	中文	2	2004/03	69
RPG制作大师Ⅱ	Enterbrain	ST	中文	2	2004/03	69
模拟邻居	JoWood	ST	中文	1	2004/03	50
海商王	ASCARON	ST	中文	1	2004/03	50
万夫莫敌：圣女传	Enlight	RP	中文	待定	2004/04	待定
秋之回忆：想君	KID	SI	中文	待定	2004/04	待定
AS DVD	KOGADO	SI	中文	待定	2004/05	待定
Railroad Pioneer	JOWOOD	SI	中文	待定	2004/05	待定

美国艺电

Tel:010-64100888　E-Mail:eachina@ea.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
荣誉勋章：突破防线	EA	FPS	中文	1	2004/03	50
模拟城市新世界：高峰时刻	Maxis	ST	中文	1	2004/03	50
模拟人生：家有宠物	Maxis	ST	中文	2	2004/03	55
荣誉勋章：奇袭先锋	EA	FPS	中文	1	2004/Q2	待定
公元1503	SunFlowers	ST	中文	2	2004/Q2	待定
模拟人生：魔幻天地	Maxis	ST	中文	2	2004/Q2	待定
哈利·波特：魁地奇世界杯	EA	AC/AV	中文	1	2004/Q2	待定
指环王：王者无敌	EA	AC/AV	中文	3	2004/Q2	待定
战地1942：秘密武器	DICE	FPS	英文	1	2004/Q2	待定
NBA Live 2004	EA Sports	SP	英文	2	2004/Q2	待定
FIFA 2004	EA Sports	SP	英文	2	2004/Q2	待定
极品飞车：地下车会	EA	SP	英文	2	2004/Q2	待定

世纪雷神

Tel:010-82098054　E-Mail:quake@263.net.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
铁路大亨Ⅲ	Gathering	ST	中文	3	2004/03	49
实况足球Ⅶ PC国际版	Konami	SP	英文	2	2004/03	128
实况足球Ⅶ 原装豪华版	Konami	SP	英文	2	2004/03	待定
危机最前线Ⅱ资料篇	TK2	FPS	中文	3	2004/03	待定
丛林之狐：铁拳	Pterodon	FPS	英文	待定	2004/03	待定
铁路大亨Ⅲ中国资料篇	Gathering	ST	中文	待定	2004/04	待定

国内上市星运表

阳光娱动

Tel:010-64907773-802　客服 OICQ: 248172970

（输入身份验证请求信息时将产品说明书封二正版认证码输入）

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
无冬之夜世纪典藏版	ATARI	RP	中/英	8	2004/03	298
变形金刚:重拳出击	ZOO Digital	AC	中/英	2	2004/03	49
文明Ⅲ征服世界	ATARI	ST	中/英	3	2004/03	49
终结者Ⅲ机器战争	ATARI	FPS	英文	1	2004/Q2	58
侠盗罗宾汉:王冠守护者	Cinemaware	ST	中/英	2	2004/Q2	49
灰鹰:邪恶元素之神殿	ATARI	RP	英文	2	2004/Q2	58
零点危机:无上荣誉	Schanz	AC	中	1	2004/Q2	49
文化Ⅱ北国风云	GMX Media	ST	中/英	1	2004/Q2	49
魔域幻境	Russobit-M	FPS	中/英	1	2004/Q2	49
战俘:脱狱狂潮	LSP	ST	中/英	2	2004/Q2	49
火线追击	Russobit-M	FPS	中/英	1	2004/Q2	49
圣域	Ascaron	RP	中文	2	2004/Q2	58

新天地

Tel:010-62862042　E-Mail:support@suntendygame.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
盟军敢死队Ⅲ目标柏林终极典藏版	Eidos	ST	中文	8CDs+1DVD	2004/03/18	298
盟军敢死队Ⅲ目标柏林	Eidos	ST	中文	3CDs+1CD	2004/03/18	69
盟军敢死队Ⅲ目标柏林金属典藏版	Eidos	ST	中文	3CDs+1CD	2004/03/18	99
世界新秩序	Project3	FPS	中文	1	2004/04	49
海滨嘉年华	Eidos	ST	中文	1	2004/04	49
见习天使	KID	AV	中文	3	2004/04	69
午夜惊魂	Buka	AV	中文	2	2004/04	49
火星杀阵	Buka	FPS	中文	1	2004/04	49

育碧软件

Tel:021-58788969　E-Mail:help@ubisoft.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
代号XIII	Ubi Soft	AC	英文	4	2004/04	69
王者:无尽的任务战略版	Ubi Soft	RTS	中文	1	2004/04	69
孤岛惊魂	Ubi Soft	FPS	英文	5	2004/04	98
撕裂的天堂	Ubi Soft	AC/AV	英文	3	2004/04	69
非洲雄狮	Ubi Soft	RTS	中文	1	2004/04	69
细胞分裂:明日潘多拉	Ubi Soft	ACT	中文	待定	2004/05	69
猎杀潜航Ⅲ	Ubi Soft	SI	英文	待定	2004/09	待定
全能战士	Ubi Soft	FPS	英文	待定	2004/10	69
无尽的任务:月神传说	Ubi Soft	MMO	中文	待定	待定	待定
无尽的任务:神域力量	Ubi Soft	MMO	中文	待定	待定	待定

东方娱动

Tel:010-62501955　E-Mail:800@sunv.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
加勒比海盗(英文原版)	Bethesda	AV	中文	2	2004/03	49
加勒比海盗(简体中文版)	Bethesda	AV	中文	2	2004/03	49
加勒比海盗(世纪珍藏版)	Bethesda	AV	中文	2	2004/03	89
无人地带	CDV	RTS	中文	2	2004/04	59
航海大时代	ASCARON	SI	中文	1	2004/05	49
信徒Ⅱ光明守护者	SHANZ	ST	中文	2	2004/05	49

空间互动

Tel:010-82895428/9　E-Mail:zhujn@16316.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
三角洲Ⅳ黑鹰行动:战队之刃	Novalogic	FPS	英文	1	2004/04	48

寰宇之星

Tel:010-82650151-105　E-Mail:kefu@unistar.net.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
轩辕剑Ⅳ外传苍之涛	大宇资讯	RP	中文	4	2004/02/7	69
轩辕剑Ⅳ外传苍之涛豪华版	大宇资讯	RP	中文	5	2004/02/7	99

网络游戏公开测试表

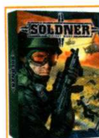
游戏	公司
A3	北极冰
http://www3.a3.com.cn/	
大清帝国	宝德公司
http://www.dqonline.com.cn/	
M2 神甲奇兵	昱泉国际
www.ism2.com.cn/	
神州 Online	万向通信
www.szo.com.cn/	
神迹	盛大
http://www.s3d.com.cn/indexnew.htm	
神之领域	兆鸿科技
http://www.asgardonline.com.cn/	
魔法奇兵	凯图科技
http://www.digimagics.com.cn/	
坦克宝贝	兆鸿科技
http://www.tankbb.com/	
天煞 Online	北京华网汇通
www.thesa.com.cn/	
天下无双	华义国际
www.waei.com.cn/zhuanqu/txws/	
天之炼狱	天图科技
www.t2dk.com/	
吞食天地 Online	游龙在线
ts.online-game.com.cn/	
NOVA1492A.R	万向通信
www.nova1492.com.cn/	
雷霆战队	TOM.COM
karma.tom.com/	
强盗与富商	蜗牛软件
http://www.snailgame.net/fushang/	
搜神记	欢乐时代
www.ssj.com.cn	
星际家园	西安蔚蓝
space.fenteng.net/	
侠客天下	北京侠客行
www.xkx.com.cn/	
网络三缺一	智冠电子
www.gamehall.com.cn/	

近期内测网游焦点

游戏	公司	日期
天堂Ⅱ	新浪乐谷	4月中旬
http://www.lineage2.com.cn/		
荣耀	赛博先锋	4月中旬
http://www.cpgame.com/cpgame/html/		
科隆	久游网	4月10日
http://corum.9you.com/		
刀剑 Online	像素软件	3月22日
http://bo.sohu.com/		
开天	奥美电子	3月下旬
http://www.ktonline.com.cn/		
辉煌	万向通信	3月18日
http://www.hhonline.com.cn/		
神话	聚友网络	3月31日
http://www.youxiland.com.cn/		
领土 ALOD		2月29日
http://www.alodchina.com/		

国际上市星运表 Apr 2004

[以上资料由 hapiii 提供]



雇佣兵苏特纳 Soldner:Secret Wars

生不逢时指数:★★★
游戏类型:第一人称动作
类似游戏:《闪点行动》
(Operation Flashpoint)
制作公司:Wings Simulations
发行公司:Encore Software
上市日期:04月01日

以美国大兵为题材总是能引起玩家兴趣,但是要脱颖而出就难了,尤其是在大作云集的4月就难上加难了。



十字军之王 Crusader Kings

雾里看花指数:★★★
游戏类型:即时战略
类似游戏:《欧罗巴传奇Ⅱ》
(Europa Universalis Ⅱ)
制作公司:Paradox Entertainment
发行公司:Strategy First Developer
上市日期:04月03日

采用"欧罗巴传奇"的引擎,描绘中世纪历史中最具代表性的一页,不过目前还没有任何实质性的游戏画面。



毁灭战士Ⅲ DOOM Ⅲ

超级至尊指数:★★★★☆
游戏类型:第一人称动作
类似游戏:《雷神之锤Ⅲ》
(Quake Ⅲ Arena)
制作公司:id Software
发行公司:Activision
上市日期:04月15日

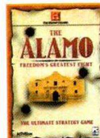
十年磨一剑,无论从哪一方面去评判,都堪称划时代;尽管其毁灭的是大多数玩家的硬件配置现状,但试玩表明低配置要流畅运行也并非遥不可及。



吟游诗人传奇 The Bard's Tale

转世轮回指数:★★★☆
游戏类型:角色扮演
类似游戏:《地牢围攻》
(Dungeon Siege)
制作公司:inXile
发行公司:inXile
上市日期:04月01日

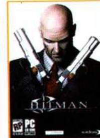
Apple Ⅱ平台上的经典大作,如今在PC平台上得以重生,画面相比自然是天壤之别了,而文字时代游戏的游戏性也是毋庸置疑的。



阿拉莫战役 History Channel's Alamo

不可貌相指数:★★☆
游戏类型:即时战略
类似游戏:《美国独立战争》
(History Channel's Civil War:The Game)
制作公司:Activision
发行公司:Activision
上市日期:04月06日

"历史频道"不是电视台的节目,只是厂商用来为其战争游戏系列命名的统一前缀,但此类RTS不太注重画面效果,强调的是战略性。



终极刺客:契约杀手 Hitman:Contracts

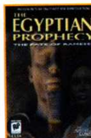
故弄玄虚指数:★★★☆
游戏类型:第三人称动作
类似游戏:《职业杀手Ⅱ沉默刺客》
(Hitman 2:Silent Assassin)
制作公司:Io Interactive
发行公司:Eidos Interactive
上市日期:04月20日

种种迹象皆表明这个版本就是3代,但开发商还是故弄玄虚地使用了资料片的命名法,莫非是缺乏信心而留了一手?

冷血追捕 Manhunt

血雨腥风指数:★★★☆
游戏类型:第三人称动作
类似游戏:《喋血街头Ⅱ》
(Postal 2)
制作公司:Rockstar North
发行公司:Rockstar Games
上市日期:04月20日

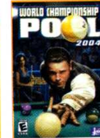
PS2版在新西兰等国已遭禁止销售,这种新闻通常会刺激产品本身的市场反应,国内玩家"见多识广",倒不至于过分激动。



古埃及预言:拉美西斯的命运 Egyptian Prophecy:The Fate of Ramses

神秘莫测指数:★★★☆
游戏类型:动作冒险
类似游戏:《古墓丽影:暗黑天使》
(Lara Croft Tomb Raider:The Angel of Darkness)
制作公司:DreamCatcher Int.
发行公司:Adventure Company
上市日期:04月01日

向来被用于冒险游戏的古埃及题材为冒险游戏的苟延残喘打了一剂强心针,但也不可避免地愈发倚重动作元素。



2004桌球世界锦标赛 World Championship Pool 2004

超级拟真指数:★★★☆
游戏类型:体育
类似游戏:《超拟真桌球Ⅱ》
(Real Pool 2)
制作公司:Blade Interactive
发行公司:Jaleco Entertainment Developer
上市日期:04月06日

连这类游戏都开始受到网络版的冲击,单机游戏的危机日益严峻,不过真实的全明星阵容是此作的一大卖点。



英雄城市 City of Heroes

冲出亚洲指数:★★★
游戏类型:在线角色扮演
类似游戏:《天堂Ⅱ》
(Lineage Ⅱ)
制作公司:Cryptic Studios
发行公司:NCsoft
上市日期:04月27日

韩国泡菜开始攻占美国市场,其实也未必是坏事,为了迎合市场而被迫作出各种变化同样会促进开发上的进步。



秘密英雄 Gorky Zero:Beyond Honor

艺高胆大指数:★★★☆
游戏类型:战术动作
类似游戏:《合金装备Ⅱ实体》
(Metal Gear Solid 2:Substance)
制作公司:Metropolis Soft.
发行公司:JoWood Productions
上市日期:04月01日

战术动作游戏没有出现众多的跟风者,或许与设计难度有关,由此可以反证开发商的勇气和水准——没有金刚钻不揽瓷器活。



痛快杀手 Painkiller

痛并快乐指数:★★★★
游戏类型:第一人称动作
类似游戏:《半条命》
(Half Life)
制作公司:People Can Fly
发行公司:DreamCatcher Int.
上市日期:04月12日

游戏的场面恢宏,场景跳跃很大,高难度会令玩家无暇欣赏精美的画面,武器设计同样很具创意。



小精灵世界Ⅱ Pac-Man World 2

吃遍天下指数:★★★☆
游戏类型:动作
类似游戏:《索尼克大冒险DX》
(Sonic Adventure DX)
制作公司:Namco
发行公司:Hip Games
上市日期:04月30日

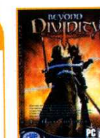
20年来,这个吃豆子的小精灵已不满足于在那个封闭的牢笼里被追捕,玩家将置身于它的世界自由奔驰。



幽灵鬼屋 Haunted Mansion

哭笑不得指数:★★★☆
游戏类型:冒险
类似游戏:《断剑Ⅲ沉睡巨龙》
(Broken Sword 3:Sleeping Dragon)
制作公司:Take 2 Interactive
发行公司:Take 2 Interactive
上市日期:04月02日

艾迪·墨菲主演的恐怖喜剧片这么快就被改编了,事实上电脑游戏作为载体来表现鬼魂题材效果更佳——玩游戏不可能象看电影那样一大群人。



超越神界 Beyond Divinity

超越自我指数:★★★☆
游戏类型:角色扮演
类似游戏:《神界》
(Divinity)
制作公司:Larian Studios
发行公司:Hip Games
上市日期:04月13日

续作在名称上就想超越前作,相对于前作的叫好不叫座,能否提高游戏娱乐性是最关键的症结所在。



星球大战:共和国指挥官 Star Wars:Republic Commando

坐吃金山指数:★★★
游戏类型:第一人称动作
类似游戏:《星球大战:杰迪学院》
(Star Wars Jedi Knight:Jedi Academy)
制作公司:LucasArts
发行公司:LucasArts
上市日期:04月30日

不清楚"星球大战"够卢卡斯家族吃几辈子,反正他们家出品的游戏翻来覆去就是"共和国"、"指挥官"、"杰迪"、"原力"这几个关键词。



風雲榜

中國游戲 TOP LIST

本月经典榜又添新贵,《荣誉勋章》沉寂多年终于有了出头之日,想来是连续几部资料篇的上市让更多的玩家感受到了2015打造战争游戏的实力。相比而言,Blizzard的老牌经典《星际争霸》终于准备荣誉退休了,名次一路下降,大有退出经典榜前十位的趋势。发烧榜的变化早在意料之中,大宇RPG力作《苍之涛》一登场便闯入了前五名的行列,这应当算是众望所归吧。此外,随着《魔力宝贝3.7》的推出,4.0版本的整装待发,《魔力》的人气也有所提高,本月杀入了发烧榜前十的位置。

也许是因为国内各媒体对《魔兽世界》的介绍逐渐增多,本月《魔兽世界》竟然荣登期待榜首位,大名鼎鼎的《天堂II》也招架不住,只得屈居亚军。另外有两款FPS大作在临近发售前,似乎引起了更广泛的关注,这就是《反恐精英:零点行动》和《毁灭战士III》。如果单就技术上来说,DOOM III自然是更值得期待,但借着CS的大名,《零点行动》还是赢得了更多玩家的支持。本次《反恐精英:零点行动》在国内的上市还是会与全球同步,玩家长久的期待终于要告一段落了,可喜可贺。

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与,以普通信件[明信片]、读者问卷调查和本刊电子信箱 reader@playgamer.com 投票皆可,投票者均可参加月底的抽奖活动,幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

2004年3月号"中国游戏风云榜"幸运读者:刘洋(吉林) 张放(安徽) 潘宇杰(广西) 李唐斌(四川) 杨晔(上海)

经典榜

名次	游戏	英文名	开发/代理
1 →	魔兽争霸III冰封王座	Warcraft3:Frozen Throne	Blizzard/奥美电子
2 →	半条命:反恐精英	Half Life:Counter Strike	Sierra/奥美电子
3 →	仙剑奇侠传		大宇/双语
4 →	暗黑破坏神II毁灭之王	Diablo2:Lord of Destruction	Blizzard/奥美电子
5 ↑	盟军敢死队II勇往直前	Commandos2:Men of Courage	Edios/新天地
6 ↑	传奇	The Legend of Mir	Actoz/盛大网络
7 ↑	奇迹	MU	Webzen/上海九娱
8 ↓	轩辕剑III外传:天之痕		大宇/育碧软件
9 ↑	荣誉勋章	Medal of Honor:Allied Assault	2015/美国艺电
10 ↓	星际争霸	Starcraft:Brood War	Blizzard/奥美电子

发烧榜

名次	游戏	英文名	开发/代理
1 →	魔兽争霸III冰封王座	Warcraft3:Frozen Throne	Blizzard/奥美电子
2 ↑	半条命:反恐精英	Half Life:Counter Strike	Sierra/奥美电子
3 ↓	传奇3	The Legend of Mir 3	Wemade/光通娱乐
4 ↑	轩辕剑IV外传苍之涛		大宇/寰宇之星
5 →	盟军敢死队III目标柏林	Commandos 3:Destination Berlin	Edios/新天地
6 ↓	大富翁VII		大宇/寰宇之星
7 →	奇迹	MU	Webzen/上海九娱
8 ↑	剑侠情缘网络版		西山居/金山软件
9 ↓	魔力宝贝	CrossGate	网星/ENIX
10 ↑	使命召唤	Call of Duty	Infinity Ward/育碧软件

期待榜

名次	游戏	英文名	上市时间
1 ↑	魔兽世界	World of Warcraft	未知
2 →	天堂II	Lineage 2	2004年4月
3 ↑	反恐精英:零度危机	Counter-Strike:Condition Zero	2004年3月
4 ↑	仙剑奇侠传III外传		2004年第三季度
5 ↑	半条命II	Half-Life 2	2004年4月
6 ↑	神之领域	Asgard	2004年3月
7 ↑	太阁立志传V		2004年3月
8 →	模拟人生II	The Sims 2	2004年3月
9 ↑	毁灭战士III	DOOM III	2004年5月
10 →	细胞分裂:明日潘多拉	Tom Clancy's Splinter Cell:Pandora Tomorrow	2004年3月

中国游戏企业人气榜

名次	企业
壹	金山软件
贰	育碧软件
叁	网易
肆	光通娱乐
伍	盛大网络
陆	大宇资讯
柒	奥美电子
捌	目标软件
玖	寰宇之星
拾	智冠电子
拾壹	北京华义
拾贰	新天地
拾叁	美国艺电
拾肆	新浪
拾伍	搜狐
拾陆	世纪雷神
拾柒	阳光娱动
拾捌	光谱博硕
拾玖	天晴数码
贰拾	上海九娱

B+

■名称 Tribes: Vengeance ■制作 Irrational Games ■上市 2004年冬
■类型 动作《AC》 ■代理 未定 ■版本 英文版

部落:复仇

TRIBES VENGEANCE

文/神之影

1998年,Dynamix开发的《部落》(Tribes)是较早以团队作战为主题的射击游戏,但同一发行商的《半条命》(Half-Life)太出色,它的光芒完全掩盖了《部落》的创新。2001年,可以驾驶交通工具的《部落II》(Tribes2,下文简称T2)却赶上了CS的兴起之时(当时CS算是《半条命》的一款MOD),加上自身存在一点技术上的问题,游戏始终还是没红火起来,Dynamix随后就解散了。2002年,模仿T2的《战地1942》(Battlefield 1942)却意外地取得了成功,Sierra实在看不下去了,马上把第三代的开发权交给了Irrational Games,并命名为《部落:复仇》(Tribes: Vengeance,后文简称TV),让它对BF1942进行"复仇"。

新引擎带来新效果

TV在开发过程中放弃了T2使用过的V12引擎,当时这个引擎曾经轰动了世界,出名的原因不是因为引擎的强劲,而是它的版权销售价格竟然定为100美元。Irrational对市面上的大部分引擎进行了详细的调查,他们最后还是选择了比较实用的"虚幻"引擎,他们认为"虚幻"引擎较强的自由度和动力很适合开发FPS游戏。他们还对引擎进行了修改,增加了一些正常制图和用于体积测定的影像,重新做了一个物理系统,改进了对户外视图的代码,使得引擎性能发挥得更好。据说游戏里2000个多边形的人物看上去跟200000个的差不多,虽然被夸大了,但从现有的截图看,他们创造了一个栩栩如生的室外环境,游戏拥有极佳的动态光影效果、3D模型的细节描写、生动的人物动作,加上真实的气候系统,包括了雨、雪、雾、闪电等气候变化,游戏所表现出来的效果绝不逊色于《光晕》(Halo: Combat Evolved)。

出现单人战役模式

Irrational总结了T2的失败,他们认为缺少单机部分是最大失败,原因是T2属于一款较难上手的游戏,那些刚被吸引而来的新人们与那些有经验的玩家差距太大,可能会给他们带来糟糕的第一印象,另外一些不喜欢联机或无法上网的更不会玩这款游戏,所以他们觉得很有必要增加单人战役模式,让玩家熟悉游戏。TV的故事背景被定在一代之前的300年至500年之间,中间还会穿插部落如何形成等这些小故事,玩家可以进一步了解部落的世界观。剧情的好坏很可能会影响到游戏的销量,作为发行商的Sierra也很看重这一点,特意找来好莱坞的编剧进一步完善游戏中的对白,他们甚至希望TV的剧情能像电影《教父》一样引人入胜。

"一夫当关,万夫莫开"这个词最能表现出当代FPS的特征,但在TV这里却不怎么实用了,为了配合游戏生动的剧情,Irrational把模式改成角色扮演类,玩家在游戏可以扮演多个角色,从而拿起更多不同的装甲和武器。谈到游戏的过程,Irrational的设计师Michael Johnston为此举了一个例子,男主角和女主角来到一个空的基地,大门突然关上了,男主角被锁在里面,这时候大批的敌人来了,女主角会在门口挡住他们,让男主角去找开关开门。扮演男主角时,屏幕会出现一个计时器,如果在规定时间内找到机关,就能扮演女主角与敌人进行火拼;如果没在规定时间找到机关,女主角将会倒在外面,游戏因此结束了。他认为TV加了这样的任务,游戏会变得紧张、刺激。



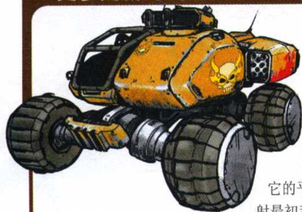

▲从这里看到重型装备和轻型装备的区别


▲观看日落



▲看看 rocket pod 的威力

更多更新的武器装甲



尽管 TV 的年代与 T2 的相差太远，但在 TV 中，我们还是能看到 T2 里的大部分武器和装甲，它们经过了美工们的重新设计，拥有全新的造型。在 T2 中有一把可以自动瞄准的导弹发射器有损平衡性，现在已经被一种被称为“Rocket Pod”的步兵武器所代替，Rocket Pod 能发射一束螺旋形的导弹群，导弹在飞行过程中，你还可以控制它们的前进方向，还可以通过各种途径来调节它的平衡性，比如调整集束导弹的弹头数、每枚导弹的威力、发射最初和最终的覆盖面、导弹的初始速度、导弹的加速度、导弹螺旋形旋转的方式等等，看上去非常有意思，但其威力和命中率都不是很理想。其它武器也进行了改进，比如能造成巨大的飞溅伤害的磁轮枪，在没子弹的时候，系统会提示你上弹；如果拿着链枪到处扫射，时间久了会产生高温，这时候链枪必须等到温度降低了才能继续使用。



▲那么多的同伴，这应该是基地吧



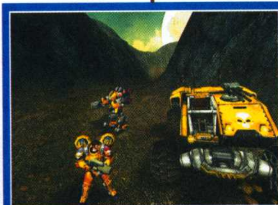
▲你逃不了，放下武器

TV 中装甲是致胜的关键，它还跟以前一样分为轻型和重型两种。轻型装甲适合进攻一方，但是对于防守方来说最合适的是重型装甲。当遭受进攻方猛烈的攻击时，厚重的装甲能够承受更多的打击。玩家在战斗过程中可以从物资供应总站获得所需要的装甲，每一种装甲都有其优点和弱点，分别针对进攻、防守、狙击、修复基地等各种战斗状态。装甲的选择正确与否会直接影响到胜负走势，甚至迫使团队改变作战计划。而交通工具保持了原有的三架飞机、三辆机车，还另外增加了一辆称为“漫游者”的车辆，它没有厚重的装甲，也没有任何攻击能力，但能在陆地上快速移动，通常它可以乘坐两人，包括一名驾驶员和一名枪手。漫游者还可以调节物理特性和控制方式、携带的武器、武器威力以及损坏后的修理时间，但不允许重型装甲的玩家乘坐。而 Rocket Pod 则是不允许乘坐在轻型装甲上的玩家使用，也就意味着，在游戏中你将无法同时拥有这两种新的东西。至于背包，这可是游戏的一大特色，形形色色的背包拥有各种不同的用途，有些可以让玩家隐身，有些可以让玩家飞行，有些甚至可以用于维修，背包的灵活使用也是击败对方的关键之一。



受欢迎的多人模式

TV 的多人模式几乎照搬 T2，也许是因为 T2 在这方面做得非常出色。除了我们熟悉的死亡模式和夺旗模式，还有一些陌生的免费模式，比如 Rabbit 模式，它也算得上是夺旗模式的变形，所有玩家为一面旗帜而撕杀，把那面旗帜带回基地的人将获得胜利；而 Hunters 模式同样也是夺旗模式的变形，每人身上都有一面旗帜，死后旗帜会掉出来，其他人可以上前捡起，拥有旗帜最多的人将取得胜利，要是某人拥有大量的旗帜被人杀死，旗帜掉得满地都是，这时候场面就开始混乱了。多人模式注重的是服务器管理和游戏的平衡性，目前 Irrational 还在不断地测试和完善多人游戏地图，而组建的服务器能支持 50 人以上。TV 还拥有丰富的通讯方式，包括语音交谈、即时信息传输、新闻发布、网络会议、电子邮件等。此外，游戏还支持所有的 MOD，这也是适应潮流的发展，毕竟现在爱好 MOD 的人越来越多。



▲坐累了，下车走走吧



▲前面危险，大家一起行动吧



E3 开展的日子逐渐临近，从 TV 的开发进度来看，它很有可能参加这次展览，到时大家可以注意一下它的表现。Irrational 还承诺在游戏发行之前推出一个测试版本，让玩家率先体验全新的部落游戏。■

A ■名称 仙剑奇侠传Ⅲ外传·问情篇 ■制作 大宇资讯 ■上市 2004年第三季度
■类型 角色扮演〖RP〗 ■代理 寰宇之星 ■版本 中文版

仙剑奇侠传三外传 问情篇

系列报道之一

文／贝勒

话说当年大家等《仙剑奇侠传Ⅱ》等了整整七年，等得是人神共愤，天怒人怨，可自打二代问世以后，"仙剑奇侠传"系列就好象一下子飙上了快车道，以迅雷不及掩耳盗铃之势，一年连出两代。而《仙剑奇侠传Ⅲ》刚刚推出半年，光盘未寒，笔者就惊闻《仙剑奇侠传Ⅲ外传》暑期上市，真是叫俺眼镜渣子碎满地。仅仅一年的时间里打造出来的《仙剑奇侠传Ⅲ外传》是一款如《天之痕》般的更上层楼之作，亦或只是发掘剩余价值的商业产品？这可是大家心中的一个大问号。带着这个疑问，笔者决定潜入上海软星探访一番。

真是不看不知道，一看吓一跳，原来这部外传的完成度已经这么高，整个游戏颇具雏形，剧情、战斗都已经像模像样，测试工作也已经展开，本来想向开发人员多打探一点消息的，但是大家的工作紧张繁忙，没人有空理会在下：(，不过，笔者寻寻觅觅，还是发现了一个在办公室晃来晃去的闲人——这位小哥大名南宫煌，交换名片之后，才发现竟然是《仙剑奇侠传Ⅲ外传》的男主角大人！身为主角，抢镜功夫果然一流，马上就把俺一脚踢开了……

前面那位真是废话连篇，《仙剑奇侠传Ⅲ外传》当然是超越全部"仙剑家族"的第一流作品啦，还有什么"大问号"！话说"仙剑代代相传，主角各不相同"，列位看官，在下南宫煌，是仙三外传的天字第一号人物，今天由本人来向大家介绍一下我们《仙剑奇侠传三外传·问情篇》，首先说说我自己。

南宫煌

在下长于蜀山，却不是蜀山弟子，为什么呢？这是一个大秘密。正所谓天将降大任于斯人也，上天这样安排，自然有他的用意。至于是什么用意呢？请容在下卖个关子，列位玩过外传就自然知道了。

虽说在下不会蜀山仙术、剑术，但在下是能文能武。妙手空空之术冠绝天南，人称"纵横四海，威震寰宇，天南第一神盗"。其他如相面批命、医卜星象、武功杂耍更是样样精通。在地方上多行善事，名声远播黑白两道，被一方百姓尊称为"煌大仙"。还是蜀地百姓有眼光，有觉悟啊！

至于仙三外传的其他角色，就大大不如我了，不过红花尚需绿叶扶，我也不太介意他们借着我沾光的。我来给大家介绍一下。

温慧

温慧，暴力野蛮女，我说啊，她既不温柔，又没智慧（大家可不要被她的名字误导啊），使得一双大锤，就会对人暴力相向，白长了一张漂亮面孔。一条辫子比一般人手臂还粗，半点楚楚可怜的风韵也没有，但是身材嘛……相当不错！

这家伙自称上过战场，对马弓之术、阵战之法、军器之用、行伍之律颇有心得，其实什么都是半吊子，遇到事情只会用蛮力解决问题，比我煌大仙可差远了。

还有她胸无点墨，斗大的字也就认识那么四五车，多了就不行了，念错字是家常便饭，而且只认识楷书，笔画稍微草一点就不认识了。

这家伙最让人头痛的就是成天想嫁人，还要嫁个大英雄，可天底下有几个大英雄，人家大英雄看得上她吗？还不如……哼！算了……

王蓬絮

絮儿是个又娇小又可爱的女孩，说话的声音别提多好听了，而且无论你有多大的火气，只要听她说两句话，什么样的不快都会烟消云散的。不过她有点小心眼，不知道哪句话得罪她了，她就会不高兴好半天，虽然她嘴上不说什么，但是那样子也够十五个人看半月的。不过这还不是她真正愤怒的时候，她一旦发起怒来，连温慧那个暴力女也要自愧不如。

絮儿还有一点不好，就是太聪明了，好像能完全看透别人的心思，你还没想明白呢，她就猜到了。这本事对付外人当然不错，可是大家是朋友就有点不太好了，不仅嘴上不能说她不好，就是心里偷偷想，她也有可能知道的……

絮儿温柔体贴，心细如发，样样都完美，就是太贪吃。无论什么东西，无论是能吃的还是不能吃的，只要她没吃过，都想要塞到嘴里，当然会闹出不少事端来，可她就是改不了这个坏毛病。最奇怪的就是，她虽然吃那么多，但是一点都不胖，身材轻盈地好像能飞起来，真不知道她吃那么多东西都到哪里去了。

南宫煌：行了，今天就说到这里，告辞了！

笔者：哎~不是说主要角色是三男两女吗？还有两个男的没有介绍呢！

南宫煌：男人有什么可介绍的，仙三外传的男主角是我，玩家了解这一点就好了，我可不想被人抢去风头……

笔者：拜托，有点专业素质好不好，我大老远来的，不能带一半资料回去啊？

南宫煌：哼~好吧！给你面子，下不为例。

仙外場景搶先看！



之一：妖界的武器店"妖之乱刃"。小巧的建筑使用了粗大的铁链固定，显示出其主人高超的锻造技巧并呈现出妖界独有的气氛。



星璇

星璇，是个妖，在妖界有一批人马，小小的有点势力，不过只是一群乌合之众，手下也就是那个叫“思莹”的有点本事，其他人都不够看。这家伙一天到晚装酷，做出表情凝重，苦大仇深状，无非是想吸引女生注意。

更绝的是，他居然还能靠装可怜唤起女生的母性和怜悯，借此达到不可告人的目的，动不动就受伤、中毒，或者说自己身体有什么什么毛病，而且是天生的，自己活不了几天了，告诉女孩子千万不要喜欢上自己，他越是这样，越是有人哭着喊着喜欢，这世道……

他唯一的好处就是做得一手好菜，这一点我是比不了啦，但是一个大男人家，这也不算什么优点，是不是？



雷元戈

雷元戈，这家伙我可不清楚他来历，只不过他想跟我做朋友，本大仙一向交游广阔，也就认了这个朋友。这家伙怪的地方就太多了，他是个哑巴，养了三只胖鸟，用这三只鸟替他说话，但是他还常常和他们吵架，乱得一塌糊涂。他平常说话不多，但是一张嘴就能把人气死，不张嘴也能把人气得半死。脸上还是一脸忠厚老实状，明明占了便宜，外人看来他好像还吃了亏。

这家伙吝啬得可以，一文钱恨不得掰成两半花，最喜欢买很多纸钱来烧，可能他认为纸钱是最好的东西吧，一文铜钱能买好多……

笔者：说完了？到男的这里有点简单啊……

南宫煌：我对男的了解那么多干嘛？我变态啊？

笔者：能不能……稍微透露一点剧情，一点点就好，玩家都希望了解这些。

南宫煌：剧情是不能透露滴，不过在下可以给各位主角算算命，做个姓名学分析，各位可以根据他们的命运猜想一下剧情的发展，嘿嘿！

话说这“五格剖像法”是将人的姓名按五格（天格、人格、地格、外格、总格）剖像法来解释，用易经的“象”、“数”理论，根据姓名的笔划数推算人生命运的一种方法。

天格：人的姓氏来源于祖先，称为天格，对于单字姓氏，天格为姓的笔划数加一。对于复姓，天格为笔划数之和。天格为根，主父母运。

人格：由姓与名中的第一字组成，对于单字姓，人格数等于姓的笔划与名字中第一字的笔划数之和。对于双字姓，人格数等于姓的第二字与名的第一字笔划数之和。人格为苗，为人的主运。

地格：由名组成，对于单名，地格数等于名的笔划数加一。对于双名，地格为名两个字的笔划数之和。地格为花，主人的前半生。

外格：由姓名的首尾两字组成，外格为姓名首尾两字的笔划数之和。外格为叶，主人与外界的关系。

总格：为姓名的全体组成，总格为姓名的全部笔划相加。总格为果，主人的后半生。



笔者：嗯，有意思，你自己呢？

南宫煌：我是天上星宿下凡，不世出的奇才，怎能随随便便说给外人听？

笔者：怎么算的，教教我？

南宫煌：给！这是《煌大仙算卦批命培训班招生简章》，看过后先汇学费来，上海软星收转即可。要是真心想学，到时候咱们课堂上见吧。■

温慧

天格：吉 （看起来父母不错）

人格：半凶半吉

地格：吉

三才运：火金土，评语：成功运被压抑，不能伸张，常有烦恼和困难，心身过劳，易生脑、肺病，境遇稍有转变，有安定可能（凶）。

社交关系：阳金阳金，胸怀大志，奋斗心强，讨厌细事，外表温厚，内含刚气，行为似英雄豪杰，数吉者刚柔和平。（吉）

王蓬絮

天格：吉

人格：半凶半吉

地格：吉

三才运：土金土，评语：承蒙上司引时，平易成功发展，基础运坚固，境遇安泰。心身健康，可得长寿幸福配置（吉）。

社交关系：阳金阴土，性温和而有勇气，忍耐力强，为人重义，不惜牺牲，大多沉默朴实。数不吉者，可能遭难。（吉）

星璇

天格：凶

人格：吉

地格：吉

三才运：土土火，评语：成功运被压抑，不平不满，陷于病难（凶）。

社交关系：阴火阴火，表面沉静多礼，内心有爆发性气氛；虽好施贫者却受无赖欺骗，常徒费精力，易患皮肤、肝脏、胃病。（吉）

雷元戈

天格：凶

人格：半凶半吉

地格：吉

三才运：火金金，评语：成功运不佳，基础不稳，易生神经衰弱及呼吸器官疾病等，其配置凶（凶）。

社交关系：阳金阳金，胸怀大志，奋斗心强，讨厌细事，外表温厚，内含刚气，行为似英雄豪杰，数吉者刚柔和平。（吉）

之二：五灵地脉迷宫『厥阴心包』一景。巨大的平台矗立于异时空中，这里已经是迷宫深处的中枢地带，相信会有强大的Boss在等着玩家前去挑战！



之三：妖界的客栈“妖魔小筑”，妖气森森好像并不欢迎客人的到来。对比人界客栈的喧嚣与热闹，“妖魔小筑”更显得孤独与宁静。但是其重要度还是不言自明的。



之四：“至宝灵丹”，故名思义是出售道具和回复物品的场所。虽然也是座落在妖界，而且阴森的气氛也没有多少减少，但是风格方面却相当接近人界的建筑。



之五：相当有气势的宅第，依傍巨石建造，四周生长着妖异的植物。这里虽然外表华丽、庄重，但是仍然掩饰不住其恐怖的气息。想来绝对不是等闲之地。

A

■名称 Thief: Deadly Shadows ■制作 Ion Storm ■上市 2004年5月
■类型 动作冒险〖AC/AD〗 ■代理 未定 ■版本 英文版



文/大漠奇侠

神偷:死亡阴影

2004新年伊始,宣布开发一年有余的《神偷III》终于有了它正式的名字——《神偷:死亡阴影》(Thief: Deadly Shadows,后文简称TDS)。随着新闻发布会的召开和游戏官方网站的启动,这款让人们等待了太久的"神偷"续作终于要到瓜熟蒂落的时候了。

屈指算来,离《神偷II金属时代》(Thief II: The Metal Age)的发行已经有五年的时间。在这期间围绕"神偷"这个品牌有太多事情发生。最轰动的新闻就是游戏的开发公司Looking Glass Studios倒闭了。后来,《杀出重围》(Deus Ex)系列的制作公司Ion Storm得到了"神偷"的开发权,而且最重要的是"神偷"的制作人之一Warren Spector正是这家公司的首席制作人。为了准备游戏续集的制作,Warren网罗了许多"神偷"前两作的开发人员,包括剧本作者、图像设计和作曲等等。





Warren的良苦用心显然是为了保持整个系列的风格,使之不至于在开发工作易手之后出现的反差太大。因此我们很容易想象TDS是一个什么样的游戏:与《合金装备》(Metal Gear Solid)中戏剧性的隐匿躲藏不同,也和《分裂细胞》(Tom Clancy's Splinter Cell)里掺杂的大量动作元素有所区别,TDS只关心一件事,那就是"彻头彻尾的隐秘行动",Warren如是说。和前作的关卡设计类似,在TDS里大部分的任务仍是要求玩家潜入一个重兵把守的地区,偷走某样宝物然后悄悄地离开。但是此次会强化两个方面的内容。其一是光影的重要性,在前作中因为不能应用动态光影技术,我们的主角Garrett只需要利用固定的阴暗区域行进就可以了,而动态光影的加入提出了更高的要求:你必须躲在敌人的火把不停运用的狭小阴影里才能确保安全。为了实现这一目的,游戏和《杀出重围II》共享了同一个图像引擎。

其二是敌人AI的进步。主角踩在不适宜的地点发出的一丁点声响就可以引起敌人的注意。Warren特别强调,游戏的AI设计是有过人之处的。以往同类游戏中,巡逻兵的行进路线往往是固定的,而且行动范围很小,但是在新作里敌人的行动复杂多变,可能产生小幅度的随机行动路线,使玩家更不容易把握确切的规律。在遭遇警报之后,敌人的行为方式会根据实情作出相应的调整,并且可能招来附近的同伴。例如,当城堡的卫兵走进一间屋子,能看到除了一张木桌之后的所有东西,如果是在以前,他们也许在门口停留片刻就匆匆离开了。而现在,卫兵们可能会聪明地检查桌子后面的隐蔽处,才会认为整个屋子里是安全的。

和《杀出重围》中一样,我们可以根据声音的远近来判断敌人的位置,有几个人,并制定相应的行动方案。除了一直隐藏在黑暗里慢慢移动,也可以利用声响吸引敌人注意力,进而甩掉他们。也可以伺机熄灭周围的火炬,让敌人陷入伸手不见五指的境地。相信在新作中有更多的战术可以利用。不过这样的设计固然真实,但是不知道实战中会不会让人觉得象前两作那样显得难度过高。

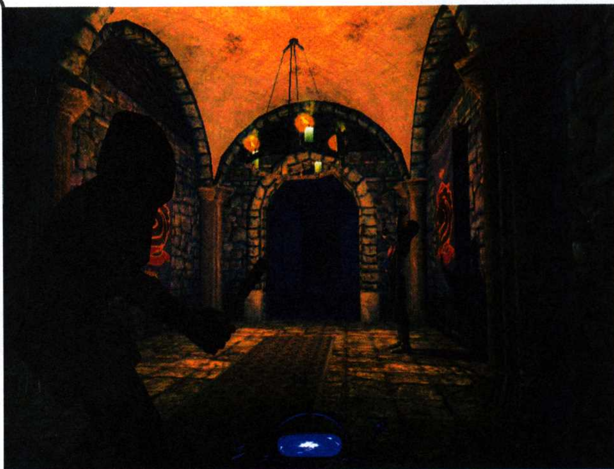




TDS的操作有些微小的改变。其中引人瞩目的是,游戏增加了一个第三人称视角模式,是一个处在主角身后不远的跟随视角。据说游戏的早期测试版本中加入了这个模式,在得到好评后决定应用在正式版里。玩家可以在两个视角中间切换,也可以固定使用某个视角完成游戏。此外为了初学者不至于迷路,屏幕上会多出一个指南针标志,随时指引方向。TDS中也设计了一个类似《分裂细胞》里隐藏标度尺的工具,可以根据光线的强弱,一目了然地标志出主角所处的位置是否安全。虽然有人质疑这样的设计显得机械和不真实,但是开发人员辩解说,用肉眼看到的亮度未必都能反映现实的情况。游戏中另一个和《分裂细胞》相像之处,是也把经常用到的开锁过程设计成了一个小游戏,要靠一点运气和经验才能快捷地开锁。当Garrett开锁的时







候，还可以向左右扭头观察两侧的情形，看到是否有卫兵朝着自己这边走来。在XBox版里，开锁是需要利用手柄的力回馈振动来判断的，而相对来说，PC的表现方式可能会显得乏味一些。

Garrett也增加了若干武器道具。例如短棍可以从身后把敌人敲晕，火箭和响箭可以射向远处的角落吸引敌人的注意，水箭能够扑灭灯火以及在搬走敌人的尸体之后冲淡地面上的血迹。甚至可以施放闪光弹，叫敌人的眼睛里变成白茫茫的一片，趁机向他们下手或是溜之大吉。

最后要提到的是，Garrett将不单单是一位躲藏的高手了，一旦真的被敌人发现，而又无法迅速逃跑，Garrett也可以用简单的空手格斗与敌人周旋。这一动作元素并不和秘密行动的主旨相违背，首先格斗的技能不是很强大，其次，大概谁也不想在垂死挣扎的时候只能束手待毙吧？



就象《杀出重围》那样，Warren Spector把前者复杂的故事构架也移植到了神偷身上。TDS将是计划里神偷三部曲的最后一个作品。虽然不能预言是否还有续集，但在本作中，被诅咒为不详之人的Garrett能否挽救他自己以及整个世界的命运看来应该会有个结果。Garrett也会和更多的NPC会面，整个游戏的情节要比之前曲折得多。

令人吃惊的是，TDS也和《杀出重围》一样具有很大的开放性。提供给玩家的不是一个个生涩的任务，而是一个神偷生活着的实实在在的现实世界。在游戏中，Garrett能够在一个城市区域里自由活动。这里有他的家。每个任务的间隙他都可以回到家里，除了补充必要的道具——武器和弓箭等之外，也可以在练习室的靶子上练箭法，在沙包上熟悉一下格斗的操作。当然，作为一名传说中的小偷，练习偷窃的技能也是必不可少的。这时候Garrett的练习场就不能设在家里了，而是要不时去他的街坊四邻那里“参观”一下。除了得到金钱财宝，还能找到一些隐藏的小游戏。等到玩家“参观”累了，就可以去某个地点触发新的任务了。





TDS保留了前作中的很多设定，如收集战利品、有严格胜利条件的高难度模式等，前作中的照明宝石也会出现在游戏里，使Garrett能在黑暗中看清周围的环境。从目前的情况来看，TDS的各个方面都是足够吸引人的，我们不应该怀疑这款最新的“神偷”续集会有今不如昔的感觉。但是仍旧有令人担心的地方。作为TDS的发行商，Eidos公司去年已经卖出去好几个没最终开发完成的半成品了。特别是《杀出重围II》连物品菜单甚至都没有完善，游戏没有被很好的优化。因此我们有理由担心TDS会不会也将变成另一个硬件杀手，而不能被更广泛的玩家体验到。在这一点上，我们只能希望Eidos公司宁肯延期发行，也不要过于急功近利。

与TDS有关的最新消息是，游戏的制作人Warren Spector在结束TDS的工作后将加盟Eidos公司在美国加州的工作室Crystal Dynamics，在那里刚刚度过36岁生日的劳拉正等待下一次的复出。■

B+

■名称 Armies of Exigo ■制作 Black Hole Games ■上市 2004年第三季度
■类型 策略〖ST〗 ■代理 未定 ■版本 英文版



文 / Grammy

艾克西格之军

作为游戏软件商中的巨人,EA所制作发行的游戏软件可谓是不计其数。不过,在这众多的游戏软件之中,人们很有可能会偶尔忽略掉某些作品。眼前,就有一款游戏很可能是被人们所忽视了的。

游戏巨商与电影大鳄的合作

几个星期前,EA宣布将与Cinegri Interactive及好莱坞著名电影制片人Andrew G. Vajna合作共同开发一款全新的即时战略游戏。说起Cinegri Interactive,它实际上是Cinegri Pictures Entertainment的附属公司,而后者所制作发行的影片曾经多次在电影节上获奖。至于Andrew G. Vajna,或许有的玩家对其并不知晓,但是提起他所担纲制作的影片,比如《全面回忆》(Total Recall)、《第一滴血》(The Rambo)、《纽约大劫案》(Die Hard With a Vengeance)、《终结者3》(Terminator 3:Rise of the Machines)、《贝隆夫人》(Evita)等,相信大家都不会陌生。在好莱坞获得了诸多令人敬佩的成就之后,Vajna的下一个目标就是要进军游戏业,致力于《艾克西格之军》(Armies of Exigo,后文简称AoE)的制作发行工作。目前,AoE正在由匈牙利布达佩斯的Black Hole Games开发制作,游戏除了包括一些传统典型的RTS因素之外,还融入了多种与众不同且值得欣赏的特色之处。

奇幻的故事背景

AoE的故事背景中包括三个主要的种族,他们分别是王族(The Empire)、兽族(The Beast)和亡族(The Fallen)。在游戏中,王族与兽族之间的征战已经持续了相当长的时间,直到他们共同遭到了强大而不可预知的敌人——亡族的攻击,才真正意识到危机的来临。无论在哪个方面,亡族都可称得上是神秘而危险的敌人。他们通常居住于空间广阔的地下,总是静静地等待着最佳的进攻时机。这使得他们成为最为诡秘的敌手。此外,亡族的部队组织严谨,由来自另一个空间的邪恶生物领导,他们攻击王族和兽族的主要目的就是要得到由王族守卫的神奇水晶——空虚之心(Heart of Void)。如果亡族得到了水晶,那么王族和兽族就会灭亡。很明显,空虚之心中蕴藏着无限的魔力,它是巨大力量的源泉。



多样的种族部队



在游戏开始的时候,玩家可以从三个种族中任选其一进行游戏。由于每个种族都具有各自的技能和作战优势,因此玩家需要根据自己所喜欢的战斗方式来挑选相应的种族。比如,喜欢精灵的弓箭、矮人的斧头以及骑士的铠甲的玩家最好选择王族。该种族不但纪律严明,防御能力强,而且在修建防御工事方面还具有明显的优势。而喜欢走出家门尚武好战的玩家,则应该选择兽族。基本上由高大的巨人、食人魔和恶魔组成的兽族极富暴力色彩。他们能够有效地向敌人发动攻击,比如,食人魔不但可以将敌人撞倒,甚至还可以用锤子把敌人打得飞上天去。至于亡族,他们的名称与之非常相符,由黑暗精灵、死亡骑士、死亡武士以及虫子所组成。这些家伙都是毫无怜悯之情,只知道进行破坏和毁灭的怪物。

地上与地下的战斗

在AoE中,玩家除了能够在地面和空中进行战斗之外,还可以到挺进到地下去作战。这是该游戏与其他同类作品相比最为与众不同的一个特点。为了让游戏更具趣味性和更富挑战性,游戏开发者在此方面付出了极大的心血。他们先是仔细研究了先前即时战略游戏的标准,在此基础上对AoE的游戏性加以拓展。在游戏中,除了使用传统的作战技巧之外,玩家还必须尽力使用多种策略智取敌人,带领自己的队伍穿过山洞和地下墓穴,不断向前行进。对于每一个种族来说,开山钻洞的部队都扮演着极为重要的角色。王族使用的是矿工,兽族使用的是恶魔,而亡族则是依靠极不容易被人觉察的虫子。这些部队在侦察周围地形以及深入探察敌方区域情况方面也显示出了优越性。作战的时候,玩家只要按动TAB键或者快速点击界面上的指令图标,便可以轻松在地上和地下来回切换了。从此可以看出,整个游戏的设计始终是以直接性和直觉感为主导的。

目前,AoE的开发制作工作正在紧张的进行之中。除了单人游戏部分之外,游戏还将提供四种多人连线模式,分别是混战模式(Melee)、竞技场模式(Arena)、任务模式(Mission)和自由模式(Free-for-all)。所有这些游戏内容,都将为喜爱即时战略游戏的玩家带来紧张刺激的游戏感受。预计,AoE将由EA于今年秋季正式推出,到时候广大玩家便可以一睹该游戏的风采了。■





去年，Big Huge Games曾经开发制作出一款具有突破性意义的即时战略游戏《国家的崛起》（Rise of Nations），使得此类游戏在广大玩家之中再度风行起来，也算是为即时战略游戏的发展做出了不小的贡献。这款游戏的主要特点就在于将即时战略因素和回合策略因素合二为一，两者兼顾，使得游戏本身的娱乐性明显提高，颇受众多玩家的青睐。如今，Big Huge Games正在着手制作《国家的崛起》资料片《君主与爱国者》（Rise of Nations: Thrones and Patriots，后文简称TaP），游戏是否还象前作那样精彩，究竟增加了哪些新鲜内容，所有这些且听在下慢慢道来。



文 / Oscar

国家的崛起：君主与爱国者

新增的民族各具特色



与其他同类游戏的资料片相同，TaP中也增加了很多新的民族，其中包括易洛魁族人、拉科塔人、荷兰人、美国人、波斯人和印度人。在游戏中，这些新增的民族都各自拥有特定的部队和不同的奖励，对玩家具有很大的吸引力。

首先，易洛魁族人在游戏初期便可以建立政府，并且能够更加快速地收集木材。此外，每建造一个兵营，易洛魁族人还可以得到一个侦察兵。不过，易洛魁族人最大的优势还在于如果在自己的领地上行动，部队在与敌人交火之前都是隐形的，敌人根本无法发现。这为易洛魁族人获取战斗的先机提供了极大的便利条件。



其次，拉科塔人可以得到食物方面的奖励，其骑兵部队也可以自由升级，并且他们的国界没有固定界限，只要不是其他国家占领的区域，他们便可以任意建造各种建筑。

第三，如同现实生活中一样，游戏中的荷兰人也是主要从事航海事业，因此他们获得的奖励可谓是随手可得。因为荷兰人在建造了码头之后，便可以免费获得船只，同时能够随意发展商业。此外，他们所有的商队都有武装人员保护，行动起来安全迅速。

第四，美国人的优势在于他们可以在极短的时间内建造出奇迹性建筑，不得不令人刮目相看，并且所有军备的升级相对于其他国家来说也非常便宜。

第五，波斯人是游戏中最难对付的民族。这不仅因为他们拥有两个首都，而且所带领的象兵部队也是最为可怕的兵种，能够给其他部队造成极大的伤害。

最后，印度人同波斯人一样，也拥有对敌人具有很强杀伤力的象兵部队。除此之外，印度人所有的建造花费贯穿游戏始终都维持着相同的标准，因此印度人可以将节省下来的资金用于扩充军事部队。

新增的战役跨越古今

在TaP中，按照历史时期的发展新增了四个全新的单人战役，分别是亚历山大的兴亡、拿破仑统治欧洲、纽约征服战以及苏美冷战。这些战役不仅为游戏增加了故事情节，而且延长了游戏的时间，使得游戏的耐玩性有所提高。因为玩家在每个战役中都可以尝试选择扮演不同的民族。这样，玩家虽然每次在进行着相同的战役，但是却经历着不同的感受。

政府形式自由选择

TaP中最为引人注目之处是每个国家都可以选择不同的政府形式，既可以是以军事统治为基础，也可以是以经济发展为基础。如同现实生活中一样，玩家在游戏中也要随着时代的发展不断更换国家的政府形式。当然，是否更换国家的政府形式，这是由玩家的意愿所决定的。不过，如果玩家将政府形式更换得当并且有所发展，那么每当玩家选择了一种新的政府形式之后，就可以得到一种具有特殊力量的爱国者部队。这些特殊力量根据玩家所选政府形式的不同而不同，既可能是攻击性的，也可能是防御性的。这项全新的设定使得游戏本身更富于现实性。

作为一款资料片，TaP沿用了前作的图形引擎。稍加改进之后，制作出来的画面更为细腻流畅。再加上其增加了新的游戏内容，并且调整了游戏性，使得游戏本身变化不小。相信TaP在正式推出之后，一定会吸引众多玩家的目光。■





A

■称 Black & White 2	■制作 Lionhead Studios	■上市 2004 年第三季度
策略〖ST〗	■代理 未定	■版本 英文版



文 / Oscar

黑与白 II

如今，并没有多少游戏可以称得上是富于想象力的，或者是突破同类游戏陈规的作品。只是在偶尔的时候，我们才有可能发现几款这样的游戏。因此，当 Lionhead Studios 宣布着手开发曾为他们带来无限殊荣的游戏《黑与白》（Black & White，后文简称 B&W）的续作时，玩家翘首期盼的心情便可想而知了。在过去一年多的时间里，游戏首席设计师 Peter Molyneux 和 Lionhead Studios 都对《黑与白 II》（Black & White 2，后文简称 B&W2）的开发制作秘而不宣。只是在最近些时候，尽管针对游戏开发的诸多方面还不明朗，但是其制作人员也终于乐于透露游戏的一些相关细节了。

“上帝之手”再降人间

同前作一样，B&W2 的游戏主旨还是要让玩家真正地感觉自己就是上帝，控制着生命的发展延续，把握着战争的胜负走向。同时，作为上帝，玩家还要对自己的追随者担负着许多的责任和义务。其中，最为重要的一点就是要激励民众，培养他们的忠诚度，使他们永远忠实于自己。不过，这种方法只适用于善良的上帝，对于想要成为邪恶上帝的玩家来说，他的所作所为将会是截然不同的一种表现。至于是成为善良的上帝还是成为邪恶的上帝，这完全取决于玩家的一念之间，而经历的整个过程，对于玩家来说也是一种前所未有的享受。因为玩家几乎每一个举动都会对自己的追随者产生影响，而追随者的每一个举动又反映出玩家的处世哲学和世界观。因此，玩家如果选择成为一个善良的上帝，那么大多数追随者都会富于生产能力，忠诚而有礼貌，并且每个人都很勤劳，建设出令人满意的社会环境，到处多姿多彩，有精美的雕像、美丽的花园、安全通畅的城市道路，以及为那些想要喝上一杯甘醇美酒或是吃上一顿丰盛大餐的人们建造的酒店。而玩家如果选择成为一个邪恶的上帝，那么则可以建造刑讯室、色情酒吧以及一些其他供成人使用的商业设施，将整个社会搞得乌烟瘴气。

终极神兽再显威风

曾经玩过 B&W 的玩家都知道，这款游戏的特色之一就是其中有很多高大威猛的神兽。这些神兽是玩家的宠物，玩家可以把它们从小一直养到大，并且加以训练。虽然神兽模样可爱，但是它们经常也会做出一些无法解释并且令人不悦的举动。例如，有的神兽不务正业到处闲逛，甚至还会莫名其妙地将村民吃掉。这时，玩家可以选择使用鞭子抽打这个家伙，以示教训。可是玩家与神兽之间的交互也仅仅局限于此，比较缺乏挑战性。如今，在 B&W2 中，游戏制作者根据玩家提出的建议和意见对游戏做了许多关键性的改动，以增强这方面的游戏效果。现在，玩家在游戏中可以直接看透神兽的思想，进而对其应做的事情做出更为具体的指令。基本上，神兽的举动就是玩家行为的准确体现。如果玩家行为暴躁，那么其所驯养的神兽也会表现得极具进攻性。在驯养过程中，神兽将会逐渐习惯于玩家的驯养方式，最终在外貌和行为举止上体现出来。比如，神兽会长出毛发，变胖或变瘦，变弱或变强等。这些都取决于玩家在游戏过程中所做出的各种选择。此外，神兽在 B&W2 中又学会了一种新的本领，就是帮助玩家训练部队，然后带领着部队与敌人进行战斗。战场上的神兽可是比村庄中的神兽威风多了。



战争场面气势恢弘

众所周知，作为一款策略游戏，B&W 中缺乏大家所期望见到的深层次的战略性因素。为此，游戏制作者在 B&W2 中做了明显的改进。在 B&W2 中，玩家除了能够驯养神兽之外，还可以建设村庄和组建军队。游戏首席设计师 Peter Molyneux 说过，他要让 B&W2 表现出一种史诗般的恢弘气势，让玩家从中见识到从未在其它游戏中看到过的东西。而这些效果只有在激烈的战争中才能被完美地展现出来。因此，B&W2 中增加了很多战争性场面。当玩家看到自己的军队与敌人的军队交锋，刀枪林立，飞矢穿空的时候，当玩家看到自己的神兽不停地冲撞敌人村庄城墙的时候，当玩家看到成百上千的弓箭手将火箭射落到敌人村庄内草房屋顶上的时候，就会深深领会到 Peter Molyneux 的话中所描绘的真正意境。



如今，B&W2 的开发制作工作还在有条不紊地进行之中。除了以上提到的一些改进之外，游戏制作者在游戏人物的 3D 化制作以及游戏场景的物理学处理方面也都付出了很大的精力和心血。可以说 Peter Molyneux 和 Lionhead Studios 的同事们所正在进行的工作是极具挑战性的，因为他们的目标是要制作出与众不同的游戏，而这也正是无数玩家所欢迎和期待的。■





文 / Grammy

城堡攻击

在英语中，有一句古老的谚语：A man's home is his castle，直译过来的意思就是"一个人的家就是他的城堡"（引申的意思是：一个人的家是神圣不可侵犯的，未经许可，不得入内）。既然有这种说法，那么向邻居家宣战，并且带领着自己的"十字军"战士（全家）将邻居家的游泳池和草坪全部占为己有，强行划归到自己"王国"的版图中也算不上什么过分的事情了。不过，无论制订了怎样详细周密的入侵计划，这种战役在当代法制社会中还是被强令禁止的，因此还是不要萌生这样的念头为好。幸好，Related Designs开发制作了一款名为《城堡攻击》（Castle Strike，后文简称CS）的游戏，使我们可以将自己原始的征服欲和掠夺欲在这款游戏中得以完全释放。

战争艺术的体现

CS是一款即时战略游戏，故事背景设定在百年战争时期的欧洲战场。在游戏中，玩家将扮演假想的英雄角色，比如英国国王Thorwald von Rabenhorst和地方领主Count Geoffrey，带领着自己的军队攻击敌人的要塞，袭击土匪的营地，同时建造和保卫自己的防御工事与村庄。从中玩家将深刻地体会到战争的艺术，比如先寻找敌人的弱点，然后把敌人的防御削弱殆尽，最终将敌人至于死地。整个游戏无时无处不在体现着战术策略的灵活使用，对玩家整体战略的实施和把握是一种极大的考验。





修建固若金汤的城堡

如游戏名称CS所示，玩家在游戏中完全可以按照自己的意愿修建钢铁城堡。城堡的修建在CS中是防御体系的主要组成部分，需要耗费大量的资源，因此在修建城堡之前，玩家必须作好周密的安排。令人感到欣慰的是，游戏为玩家提供了城堡蓝图设计功能。当玩家准备建造城堡的时候，可以先用鼠标在屏幕上将城堡的外围城墙勾画下来，然后在每个重要的位置上安插上警卫塔楼和城门。当一切都安排妥当之后，建造城堡所需的资源数量便会在屏幕上显示出来。这时，玩家可以根据具体情况再加以调整。等到所需资源都收集齐全之后，玩家就可以让蓝图中勾勒的城堡拔地而起，威严地耸立在自己面前。

创新的内政管理



在CS中，设施建造、科技研究以及部队征募等活动都是以四种资源的消耗为基础的。这四种资源分别是金子、木材、石头和铁块。其中金子是通过建造税收屋（Tax Collector's House）来获取的，而其他三种资源则是通过村民的手工劳动得到的。玩家可以指派单个的村民到森林中收集木材，或者到矿井中收集石头和铁块。与其他即时战略游戏不同，CS在资源收集方面提供了更为方便的途径来自动分派玩家的劳动力。比如，当玩家用鼠标左键点击地面上任何一块空白地方的时候，一个劳动力分派窗口便会出现在屏幕底端的控制面板上。而这个劳动力分派窗口中又包含着两种控制机能：一个是资源三角形，另一个是劳动力比例游标。如果玩家将鼠标指针点在资源三角形的中央，那么收集资源的比例将平均分配，各占三分之一。这意味着如果玩家有9个村民，那么3个村民将去砍伐木材，3个村民将去开采石头，而另外3个村民将去开采铁块。如果玩家将鼠标指针从三角形的一角拖向另一角，那么收集资源的重心将会偏移到三角形各角所对应的资源上。至于劳动力比例游标，则控制着劳动力工作任务是侧重于收集还是侧重于建造。游标越靠左侧，则表明要求越多的村民进行日常所需的收集工作；游标越靠右侧，则表明要求越多的村民进行设施建造和维修。利用这些控制机能，可以自动地管理劳动力，为玩家进行资源收集和设施建造提供了很大的方便。



不能忽视掘地的工兵

虽然城堡修建起来了，敌人要想攻破也不是一件容易的事情，但是玩家不要忘记CS中还设定了很多特殊兵种，他们的出现使得游戏的战略性更为增强。比如，游戏中的工兵就具有破坏性地渗透入城堡的技能。首先，工兵可以在城堡的城墙下面不停地挖洞，直到让城墙完全倒塌；其次，工兵还可以在城门下面挖掘通道，从而将城门打开。一旦城门以这种方式被打开，那么它将在一段时间内无法关闭。可见，无论城堡修建得如何坚固，玩家在面对敌人攻击的时候也不能掉以轻心。在身怀绝技的工兵面前，城堡的防御功能将大打折扣。稍一疏忽，就可能造成致命的后果。

综上所述，我们可以看出CS与传统的即时战略游戏相比，增加了很多新鲜有趣的游戏因素。游戏的开发者Related Design在此方面也算是绞尽了脑汁。毕竟，即时战略游戏风光了这么多年，广大玩家对于传统的游戏模式都已经司空见惯了。唯有突破和创新，才能引起玩家对游戏的好感和兴趣。我们期待着CS2004年第二季度的正式发售。■

B+

■名称 Tribes: Vengeance ■类型 动作〖AC〗 ■制作 Irrational Games ■代理 未定 ■上市 2004年冬 ■版本 英文版



零点危机:无上荣誉



通常情况下某一款游戏的成功总能引领潮流。无可否认厂商这种跟风的作法大大不利于游戏的创新,但对于玩家而言却并没有什么实质上的损失,毕竟可供选择的余地会更大一些。回顾去年登场的一系列游戏,我们可以发现又一种风潮在游戏界涌动,那就是——秘密潜入,《细胞分裂》、《无人永生》等游戏已经让玩家好好体验了潜行的滋味,而《零点危机:无上荣誉》(Gorky Zero: Beyond Honor,后文简称GZBH)的出现则给还未过瘾的玩家带来了新的刺激。

挑战超高难度的特工任务

游戏的主角科尔·沙立文中尉是一名身手不凡的特工,众所周知与特工相伴的一般都是些难度变态的任务,我们的主角当然也不例外。为了调查乌克兰军方正在进行的丧尸研究计划,科尔必须孤身潜入虎穴,与大批训练有素的敌人进行周旋,并且获得更加详细的情报,救出被囚禁的科学家,最终将敌人的生化基地彻底摧毁。据称游戏的剧情安排以及任务设定都出自著名科幻小说家之手。游戏难度设定相对较高,有时玩家需要赤手空拳对付诸多敌人和高科技监视系统。在本身的高难度设定之外,游戏还提供了三种难度供玩家选择,如此一来玩家就再也不用担心没有足够的挑战了。

别出心裁的行进方式、双视角的设定

游戏中的行进方式分为步行、奔跑和蹲行,除了行进速度上的差别之外,游戏还给予了这三种行进方式相当有意思的设定,那就是声响范围,这个范围会在小地图上以向外辐射的圆圈表现出来。蹲行的声响范围最小,基本上可以说是无声无息,如果采用这种方式前进,玩家可以相当安全地行走在敌人附近,只要没有被敌人的视线直接触及,就不用担心有被发现的危险,有些时候甚至可以贴近敌人的身后突然出手一招制敌。步行的声响范围一般,远处的敌人不会注意到这种前进方式所发出的响动。奔跑会产生相当大的声响,很容易召来警卫的搜索,危险性自然也是最大的。虽然在所有的行动方式中蹲行最为安全,但游戏中的相当一部分任务都有时间限制,因此很多时候都需要玩家争分夺秒,那么在何种时候安全为主,什么时候速度至上,都需要玩家进行周详的考量。至于双视角的设定,目前已经有太多的游戏都支持视角的变换,可以说这一设定并非游戏的优势所在,不过GZBH的视角变换有其与众不同的地方,即第三视角与第一视角之间的切换,通常的行动以第三视角为主,这样玩家可以更加明确地了解自己所在的位置以及周围的形势,以便做出正确地的行动抉择。而第一视角更多地用于瞄准以及观察远处的敌人,特别是准备攻击敌人的时候,切换到第一视角瞄准才能准确地一枪爆头,在弹药有限的游戏中,这是节省弹药的必行之路。由于完成任务后游戏会根据玩家的表现进行整体评分,而爆头机率也是其中一项重要的参数,因此想要获得高分的玩家势必也要在游戏中勤练枪法了。



渗透的滋味,特工的感觉

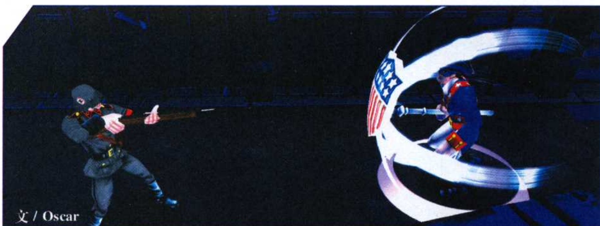
秘密潜入类型游戏的关键就是潜入的真实感,保持高度警惕恐怕是每一个特工最必要的素质,因为谁也无法判断下一个敌人会从哪里出现,不过GZBH中的科尔可以凭借GPS系统清楚地了解敌人的位置。游戏中玩家可以通过雷达上敌人的光标颜色来判断敌人的警戒程度,黄色表示敌人处于普通巡逻状态,橙色则表示敌人听到或是发现了一些蛛丝马迹,正在进行小范围的搜捕,而红色则表明敌人已经看到了自己,并准备开始攻击。本来这个设定是相当不错的,可敌人的AI设计在具体实施当中却有些不尽如人意。

游戏中的装备倒是比较有看头,相对以往影视或游戏作品中的特工装备来说,GZBH中的则要真实得多,手枪是最基本的武器,装上消声器就能杀人于无形,敌人还有不错的武器可以夺过来,就算是手无寸铁的逃脱阶段也能找到短时制服敌人的麻痹器,辅助设备更齐全,便携式电脑当然是必备的,存储资料、录音、全球卫星定位甚至破解密码的功能应有尽有,红外线望远镜则是野外作战的良好助手。虽然比不上电影中神乎其神的道具,可这一系列装备足以让玩家体验一番真正的特工感觉。

整体上来说,《零点危机:无上荣誉》不失为一款不错的秘密潜入类型游戏,它成功地借鉴了《合金装备》的不少优点,配合高难度的任务和一些颇有创新的设定,对于秘密潜入类游戏比较有兴趣的玩家不妨一试。■







文 / Oscar

自由力量大战第三帝国

众所周知，游戏与漫画相结合素来是有利可图的搭配，同时也是广大玩家所喜闻乐见的一种游戏形式。记得前年Irrational Games曾经推出过一款名为《自由力量》（Freedom Force，后文简称FF）的游戏，它以美国漫画的风格手法将60年代的纽约重现在玩家面前，并且把最近几年来美国影视作品中的经典人物全部搬到游戏中大做文章，颇受众多玩家的欢迎。在FF中，玩家可以扮演佐罗、蝙蝠侠、超人、蜘蛛侠、机器战警等多达25位身怀绝技的超级英雄，再加上精美艳丽的视觉图像与震撼人心的声音效果，使得其成为了Irrational Games开发制作的最佳作品。如今，在FF发行两年后的今天，游戏的开发人员决定在前作原有的基础上继续增加新的内容，制作一款全新的游戏，名字就叫做《自由力量大战第三帝国》（Freedom Force vs. The Third Reich，后文简称FFvsTTR）。

英雄叱咤二战风云

与前作不同，FFvsTTR的背景环境从60年代的美国纽约转移到了第二次世界大战的战场上。在游戏中，玩家所扮演的超级英雄必须要从容面对闪电战的攻击，从而彻底打垮第三帝国，并且最终摧毁邪恶轴心。随着游戏的进行，玩家将会遇到许多全新的角色，比如Black Jack和Sky King等，同时还将遭到Fortissimo和Red Sun这些臭名昭著的恶棍的攻击。

游戏中一共有6种角色可供玩家选择扮演，每个角色对于游戏的故事发展都具有非常重要的作用。快节奏的角色扮演因素仍然是FFvsTTR的游戏要点，玩家在游戏中的主要目标之一就是要提升英雄队伍的等级。一般情况下，每个角色都是随着游戏的进行而逐渐提升等级的。在完成了各种任务和做出了英雄事迹之后，角色就会得到相应的声望值。这些声望值可以用来提高某些技能和能力。在整个游戏过程中，玩家始终要与恶棍们进行战斗，从而最终获得更为强大的技能。为了使游戏更富于新鲜感，开发制作人员还在游戏中加入了一些超凡的力量，例如“死亡之舞”（Dancing Dead）、“阿芝台的怜悯”（Aztec Mercy）和“旋风之旅”（Whirlwind Tour）等。同时，令玩家着迷的还将有某些新角色所具有的巫术本领。利用这种神奇的力量，玩家可以将已经死去的角色再度召唤回来。很明显，这些全新技能的增加可以大幅度地提高游戏策略作战的水平。





改进的人工智能

熟悉FF的玩家应该还记得游戏中存在着一些缺憾之处，比如偶尔会出现一些AI Bugs，在一定程度上降低了游戏的挑战性，而且也使得游戏的进行速度有所缓慢。不过，这些问题都是Irrational Games承诺将在FFvsTTR中加以改进的。基本上，FFvsTTR中的人工智能同前作相比已经明显加强，并且改进后的游戏界面使用起来也更为流畅。特别是在敌人的智能方面，游戏开发人员设定了一套独立的AI程序，使得敌人的行动飘忽不定，毫无规律性可言。此外，与以往不同的是，玩家的队友现在可以自主行动了。这样一来，玩家就有足够的时间来关注自己的主要角色，不必再为其他人的安危而分神了。游戏AI的调整使得玩家能够更加充分地体验到游戏的战术性。





增强的图像画面

除了在游戏性方面有所改进之外，Irrational Games在游戏的视觉效果方面也下足了功夫。同前作相比，FFvsTTR在环境和角色模型方面使用了更多数量的多边形以及更为丰富的纹理结构。同时，还加入了其他时下流行的视觉特效，比如更为复杂的动态光影效果等。在画面效果上，游戏的开发人员也考虑得非常细致，参考原作漫画的艺术表现，精心地制作出精美的角色和场景画面。此外，游戏中还将出现很多交互式场景，玩家不但可以朝着敌人投掷汽车，还可以挥舞着街灯柱攻击敌人。



据Irrational Games的开发人员讲，FFvsTTR的多人游戏部分与单人游戏部分同样精彩。不过，目前关于游戏多人连线部分的内容透露出来的还不多，只知道其具有相当强的稳定性和流畅性。此外，游戏还将同前作一样，推出功能强大的角色编辑器，方便那些喜欢制作MOD的玩家充分发挥出自己的想象力和创造性，为游戏制作出新的角色和内容。预计，FFvsTTR将于2004年下半年正式发行。■

B

■名称 想君~秋之回忆系列~ ■制作 KID ■上市 2004.4
■类型 养成／冒险【ST/AV】 ■代理 光谱资讯 ■版本 中文版



文／千羽千浔

想君~秋之回忆系列~

近两年崛起的“秋之回忆”正在成为继“心跳回忆”和“青涩宝贝”之后的又一恋爱游戏著名品牌，玩家的支持让制造商KID信心百倍，推出新作的步伐也加快了。不过，这次在4月发售的系列新作并没有被命名为《秋之回忆Ⅲ》，而是叫做《想君~秋之回忆系列~》，但它决不是仅仅是个“番外篇”式的东西哦~

无聊的大学男生开始了一个故事……

我们幸福的男主角——加贺正午终于考进了大学，开始自由自在的生活。因为讨厌学校里无聊的课程，他常常翘课，跑出来之后的目的地就是当地著名的一家咖啡馆cubic cafe。呆在这里，和店长或者三五好友聊聊天，品尝着美味的咖啡，是正午最喜欢做的事情。不过，有时候他也会感到一丝忧郁，是因为一个女孩——她叫做黑须彼方，在高中时代，她是正午的女友，但是在几年前，她神秘的消失了，从此杳无音讯，只留下受伤的正午和他难以排解的疑问。

命运似乎要为正午抚平心上的伤痕，在这个夏季里，正午在这间咖啡馆里，邂逅了许多美丽可爱的女孩，她们每一个都让正午心动——是否应该开始一段大学时代的新的恋情呢？在咖啡的香味中，正午这么想着。命运的齿轮在人们看不见的角落转动着，这时候，有一个人来到了cubic cafe，她就是黑须彼方。正如所有恋爱养成游戏的男主角那样，正午面对着许多难以决断的选择。

剪不断理还乱的三角恋爱习题



一开始，正午就会陷入与两位女主角的三角关系，然后整个故事的前半部分剧情会以两位女主角为主轴，分别进行。发展到后半部，就会依好感度的多寡而分支为一人的剧情设计。看来这位大学生要解一个让人头痛的三角恋爱习题了。可能与正午共浴爱河的女孩共有7位之多，身家背景不同、角色个性鲜明。我们将为大家一一介绍！

此外，剧本穿插了许多的无厘头对话，给恋爱加入了幽默的小调料。各位男女角色们也都会有五花八门、夸张生动的招牌肢体语言，突显出各自的鲜明个性。

熟悉的场景和人物：秋之回忆的全家福！

如果你是一个从“秋之回忆”一代玩过来的FANS，那么你有福了！我们熟悉的前作场景、人物，有很多都会在《想君~秋之回忆系列~》中重现喔！当你走到“登波离桥”、“澄空学园”这些场景的时候，会不会勾起“前世”的记忆，泛出会心的一笑呢？还有，当你看到唯笑、静流或者小夜美这些家伙与加贺正午相逢的情景时，会不会感到一滴滴温暖的回忆涌上心头呢？在这里，“秋之回忆”就像是一个大家庭，那些亲切而可爱的朋友们聚集一堂，为我们带来更多的欢乐和更美的回忆。■

黑须彼方 Kanata Kurosu



声优：福井裕佳梨
年龄：18岁
身高：164cm
血型：AB型
生日：10月28日（天蝎座）

正午高中时代的女朋友，后来突然转学，自此便失去了她的音讯，后来却又在咖啡店再次相遇。未曾透露职业，行踪神出鬼没，言行举止反复不定，本身就像个谜的她，让人无法讨厌。

荷屿音绪 Neo Kashima



声优：清水爱
年龄：17岁
身高：158cm
血型：O型
生日：4月3日（牡羊座）

私立千羽谷第一高中的二年级学生，是一位相当照顾妹妹的温柔姐姐。非常喜欢甜点，只要一发现新的甜点，一定会带回家给妹妹吃，所以梦想未来能成为美食记者。

荷屿深步 Mifu Kashima



声优：白鸟由里
年龄：16岁
身高：154cm
血型：A型
生日：5月19日（牡牛座）

私立千羽谷第一高中的一年级学生，虽然无法步行，却总是开朗乐观。非常憧憬深受大家疼爱的音绪，并以她为目标。喜欢绘本童话书籍与花，一直希望能在花店打工。

鸣海沙子 Isako Narumi



声优：川澄绫子
年龄：18岁
身高：163cm
血型：A型
生日：10月24日（天蝎座）

千羽谷大学法律系的一年级生，脸庞永远是那么的美丽，却鲜少看到她丰富的表情变化，是公认的冰山美人。婀娜多姿的体态，再加上脱俗的气质，让人万万想不到她竟然精通格斗技。

北原那由多 Nayuta Kitahara



声优：高桥美佳子
年龄：18岁
身高：160cm
血型：A型
生日：3月15日（双鱼座）

千羽谷大学艺术系的一年级生，总是带着甜美笑容，性情开朗大方的女孩。常常背着大大的提袋，永远都猜不出下一刻她会从包包中拿出什么东西。因为非常热衷艺术设计，特地将自家的车库改造为工作室。

儿玉响 Hibiki Kodama



声优：浅野真澄
年龄：16岁
身高：158cm
血型：O型
生日：8月13日（狮子座）

职业为自由业，憧憬豪华与浪漫。对自己的感情相当坦率，一旦有无法忍受的事情就会生气；自己有错的话，也会老实地认错。坦白直率、毫不做作的个性，就是她迷人的地方。

百濑环 Tamaki Momos



声优：泽城美雪
年龄：16岁
身高：156cm
血型：B型
生日：2月5日（水瓶座）

私立仁成高中的二年级生，成熟温和，不坚持己见，并且待人谦卑。曾经因为读过宫泽贤治的《不输给雨》而大受感动，给人一种不知从何处流浪而来的“迷路孩子”的感觉。



文/金祺

风色幻想III罪与罚的镇魂歌

1999年，弘煜科技的《魔导圣战：风色幻想》以RSLG的独特模式横空出世，2000年的《风色幻想SP封神之刻》更是让这个系列走向顶峰，而2002年转型为RPG的《风色幻想II alive》却让人大失所望。实践证明，RSLG才是《风色幻想》系列的最终归宿，而预计在今年夏天发行的《风色幻想III罪与罚的镇魂歌》（后文简称《风III》）将再次回归到这个经典的模式。

剧情：肩负拯救世界的使命

多年以前，救世主加瑟多用邪神迪斯雅的七枚原罪徽章封印了乱世的六大圣灵，就在加瑟多逝世之后，七枚原罪徽章摆脱了咒语的束缚而四散于天际。灾难的来临没有完全击垮人类，反而让人类们更加团结，并建立了专门为消灭七原罪之劫的精英组织——“断罪之翼”。

大陆历189年秋，在北帝国冷夜的圣都尼鲁，一名白发少女凯琳通过了灾厄殿的考验，顺利成为进入“断罪之翼”组织的代表。在同一时刻，曾在圣焰内战中有着优异表现、20岁就获得“修罗将军”称号的圣亚里昂公子西撒在圣焰王的推荐中也进入了“断罪之翼”的殿堂。究竟这两个人的相遇，会为“断罪之翼”带来什么样的改变？而蛰伏于历史之影中的七枚原罪徽章是否如期觉醒，并带来预言中的毁灭神罚？他们两人又能否拯救世界？


简单易懂的操作介面，熟悉风色的人应该都很怀念吧

画面：趋向于完美3D化

无论是成功的《风I》还是失败的《风II》都用华丽的画面征服了所有玩家，就连《征天风舞传》也在北京China Joy展览中获得2003年度最佳游戏图像效果奖，没有人会怀疑弘煜美工的能力，也不会质疑《风III》的画面。此次的《风III》将采用最新的3D图象引擎，游戏的战场地图将采用3D即时运算，可以对其进行自由旋转、镜头远近调整，程序还不时使用运镜效果，让玩家获得最合适的观察镜头。不仅如此，借助于3D的引擎，以前在2D时代无法完成的技术得以实现，例如空中连击场面、高空攻击场面等，尤其是高空攻击场面，效果非常突出，镜头会随着人物的高空跳跃而从地面急速提升到可览全战场的高空场面，随后以炫目华丽的特技攻击战场可见的敌人。

战斗：继承以往优点



安洁妮加凯琳这对暴力祭司的合体技是“苍天之拳”

《风III》在战斗方面再次使用回合制，就意味着游戏会保留《风I》的一些优点，其中RAP行动系统（Real-Action-Point-System）已经证实被保留，所谓的RAP行动系统，即某角色拥有4点RAP，移动消耗2点，攻击消耗2点，你可以自由组合两次的动作，比如，移动→移动，攻击→攻击，攻击→移动，移动→攻击等。

另外，《风III》里的敌人阵亡后，尸体会保留三回合，玩家可以用掠夺、超渡等技能来获得道具与恢复自身，这也使组合的动作拥有更多变化。虽然《风II》品质不佳，但出色的“魂体系统”也得到了保留，你可以利用战斗中获得的魂体对所有的武器、防具进行强化，让武器随着魂体的变化而呈现出不同的能力，比如可以防止毒属性的攻击、可以增加1.5倍的经验等等。



俯瞰的世界大地图


男主角西撒的剧情比较偏向史实的战争类型

完全由即时3D所构成的战场地形

必杀：双人友情组合

弘煜在《风III》中很注重人物间的关系，新加入的“友情合击系统”则是把这个特点淋漓尽致地表现出来，使剧情与战斗完美结合在一起。游戏里的所有角色都会随着故事的发展而产生微妙的关系，当达到一定程度后，就能在战斗中使用超华丽的双人必杀技，前提是两人处于相邻位置。西撒与凯琳的“轰天碎龙击”、安洁妮与凯琳的“苍天之拳”等，不仅拥有强大的攻击力和较大的攻击范围，而且还带有特色的属性效果，比如晕厥、中毒等等。

以上的特性只是《风III》的冰山一角，目前，开发商只发布了不多的信息。人物成长、魔兽养成、转职、技能树等系统到底有何变化？徽章系统是否同样保留？这些问题都是风色FANS们关心的问题，我们将在后续报道中为大家介绍！■

A-

■名称 They Came From Hollywood	■制作 Octopus Motor	■上市 2004年第三季度
■类型 动作〖AC〗	■代理 未定	■版本 英文版





危机！骷髅巨人正在向国会大厦前进

怪兽也疯狂

场面壮观的城市大破坏从来都是好莱坞大片的最热卖点之一，从《金刚》(KingKong，1933年）的时代开始，在各种电影里，怪兽们都义不容辞的充当了大破坏急先锋的角色。它们在城市里撞来撞去，用硕大无朋的身躯将帝国大厦、自由女神像、白宫、国会山或者世贸双塔（很遗憾，拉登毁掉了这个电影道具）弄塌，将汽车和飞机像纸片那样抛来抛去，让人们在尖叫中如受惊的蚂蚁般四处乱跑。

为了纪念这些给我们带来欢乐和精彩视觉享受的怪兽们（虽然他们对于电影里的家伙们是场灾难，可这和我们有什么关系，我们呆在安全的电影院里~哈哈)，Octopus Motor 制作了这个东西——《怪兽也疯狂》(They Came From Hollywood)。简单的说，就是扮演怪兽去践踏城市，没有什么意外的话，我相信它可以当选为“有史以来最不具备积极意义的游戏”。

完全可以破坏掉的城市

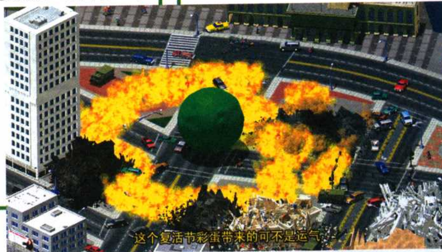


玩“模拟城市”系列的朋友们大都有这么个小嗜好：把心爱的城市造的尽善尽美以后，先存个盘，然后召唤出各种灾难，肆意的破坏一番，享受一下某种另类的发泄乐趣。简单的说，《怪兽也疯狂》就是把这种另类的乐趣提取出来，成为了一款别出心裁的游戏。它“建造”了多座著名的美国城市供诸位怪兽玩家们践踏，包括纽约、华盛顿、旧金山、西雅图和芝加哥等，这些城市严格按照真实的地图模拟而成。在城市里，每一件东西都是可以被毁坏的：从巨大的摩天大楼、高架桥到小小的汽车、邮筒和路灯。注意，在破坏的时候，微不足道的美国政府可能会派来装甲部队攻击你的脚趾，或者出动F16朝你的脑袋发射导弹——张开你的大手，像拍苍蝇一样拍死它们吧。

古惑另类的游戏方法



习惯于拯救世界的玩家们成了无恶不作的大魔头，仅仅用鼠标来搞破坏自然还不够过瘾，把尘封已久的跳舞毯拿出来吧！是的！这个老玩具现在终于能再次派上用场啦，在《怪兽也疯狂》里，你也可以像一头真正的怪兽那样，用脚来毁灭一切！当你踩踏在跳舞毯上时，怪物们就会按照你的动作，在城市里踩扁大楼、桥梁和各种汽车，这绝对是比跳舞更来劲的享受！让纽约在震耳欲聋的重金属音乐中，在你疯狂的大脚丫子蹦达下，化为一片废墟！■



这个复活节彩蛋带来的可不是运气



怪兽们搞破坏也要参照地图

来自好莱坞的怪兽们

在《怪兽也疯狂》里活跃的怪兽们可不是游戏设计师凭空塑造出来的，它们每一只都大有来头，几乎都是好莱坞电影里的明星。我等中国玩家对它们也许不是很熟悉，因为它们所登场的科幻电影都是50~60年代美国“前科幻电影时代”的早期制作，例如《原子蝾螈》(The Atomic Newt，1969年)、《绿色的毁灭》(Green Doom，1955年）等。这些电影诞生于里程碑名著《星球大战》(Star Wars，1977年拍摄）之前，基本上没有被翻译引进，所以在国内很少为人所知。

不过，这并不影响我们扮演它们的时候所得到的乐趣，因为这都是一些个性十足的大块头：一只30米高的超级蜥蜴以及一个同样大小的机器巨人，后者能发出电磁波并发射导弹；还有23米高的食人花，12米长的蜘蛛和蚂蚁等等特大号的生物，其中最夸张的是一位身高15米的女子，她喜欢把汽车抓起来掰成两半——估计这是一位对太太极度恐惧的人幻想出来的怪物。



用地图编辑器制作城市供怪兽们破坏

微型的游戏制作组 Octopus Motor

这可能是世界上最小的游戏制作组了，它只有两个成员：负责策划、程序和3D建模的LARS NORPCHEN，以及担任剧本写作和美术设计的SPARKY（这是一个MM)。所以，他们唯一的作品《怪兽也疯狂》开发时间也是非常之长，从2001年第一批资料公布至今，已有将近三年。三年里，硬件技术突飞猛进，这款游戏的画面水准显然已经跟不上时代潮流。不过，在那些大型游戏企业忙于开发追求声光效果的“大作”之时，如Octopus Motor这样的小开发组却总是能想到与众不同的好点子，使我们不至于被淹没在大批缺乏创意的商业化产品中。



文/寒冰炎

时空轮回

提起KID,大家一定首先会想到的就是它的镇山之作"秋之回忆"系列了,这个系列在恋爱养成游戏王国的影响可谓是非常广泛,先后在PS、PS2、PC多个游戏平台上发售,且大受好评。不过,KID的好东东可不只有"秋之回忆",《时空轮回》(Ever17)就是KID的另一款非常优秀的作品。

突如其来的危机

《时空轮回》的剧情带给我的感觉就好像是一部美国灾难片,环环相扣,让人喘不过气来。故事发生在一个有如天堂般的高科技海洋主题公园,因为一次意外事故,七名男女被困乐园内。在这里,他们失去了和外界的联系,食物、水、空气都在逐渐消耗,而且,新的威胁——一种栖息于深海的未知病毒正在逼来。一直承受强大水压的乐园墙壁将在119小时内崩溃,那时等待他们的只有死亡。面对一步一步走近的毁灭,大家彼此鼓励,相互合作,希望可以渡过难关。最后等待他们的是冲破重重危机战胜死亡的威胁,还是无法摆脱命运的束缚而葬身海底?还有这次意外的真相到底是什么?这些就要靠玩家自己的努力去揭开谜底了。



两个主角的游戏

游戏最大的创新就是一该以往恋爱游戏单主角的定律,而改为双主角来进行游戏,以两个不同人物的视角来诠释整个游戏:一个是大学生仓成武,另外一个则是一名失忆少年,这两个人物性格不同,在游戏进行时,如果玩家扮演其中的一个人物,而另一个则作为配角。根据你用的主角不同,游戏进行的方向也不同,如果想完全的了解整个故事的话,至少要用两个主角分别通关一次。仓成武的视点可激活的是小町鶇及茜崎空的剧情;失忆少年视点可激活的是田中优美、青春香菜及松永沙罗的剧情;而八神、可儿的剧情则是在四条线路完成之后才能开启的最终篇章。



这种半强迫似的剧情顺序让玩家在一团迷雾中抽丝剥茧,慢慢找寻故事的真相:在进行前四位女主角的剧情时,虽然可以得到一些提示,然而过程中所出现的谜题却更多,并且在各剧情结局中都会留下一些伏笔,为最后的剧情做铺垫。因此,在进行最终章之前,几乎所有玩家都会为接下来可能的真相进行推理,但是其难以猜测的程度,不只是玩家无法做出合理的解释,甚至无法让人相信如此多的谜底,竟然通过八神的剧情就能够完全引出。进入八神的剧情后,一切真相才开始被点明。在此时,大多玩家的推理将会被全部推翻,所有谜底的破解怒涛汹涌般席卷而来,剧情的进展速度明显加快,最后以大结局的方式收尾,让你在游戏中不留任何的遗憾。



超豪华的制作阵容

《时空轮回》在剧情、人设、声优、音乐各个方面都动用了超豪华阵容。编剧是打越钢太郎——自从成功创作了"秋之回忆"系列,亚洲头号恋爱编剧家的头衔就非他莫属了。声优对于恋爱模拟游戏十分重要,想象一下一个PLMM却有着十分难听的声音,这个很难让人接受呀!为了把人物性格刻画的淋漓尽致,《时空轮回》动用了很多知名声优,把优的开朗、空的温柔、明海的冷漠、可儿的天真、沙罗的稚气这些个性都鲜活的表现出来。这些声优分别是浅川悠、笠原弘子等人(什么?都不知道?这位大哥你看没看过《天使禁猎区》、《遥远时空》和《魔法骑士》呀?回去好好补习一下吧:p),男性角色方面则请来了保志总一朗担杠(《最游记》)。音乐方面更不用说了,片头音乐震撼人心,而游戏中的配乐既有幽静凄美的轻音乐,也有诡异惊心的POP音乐,和游戏剧情完美的结合在一起。



在电脑游戏的世界里,华丽的表现和巨大的容量是密不可分的兄弟,所以本游戏的容量大得惊人,2.4G——有哪一个恋爱养成游戏可以比的上呢?希望我还能从硬盘里一堆电影、游戏、软件和MM照片的缝隙中挤出一块地方来放置这款又大又可爱的游戏!■



B

■名称 Dungeon Lords ■制作 Heuristic Park ■上市 2004年第二季度
■类型 角色扮演〖RP〗 ■代理 未定 ■版本 英文版



文/金祺

地下城主



随着黑岛工作室的曲终人散,RPG似乎陷入了前所未有的低谷中,这种情形不由让我们感怀起二十世纪八、九十年代的RPG鼎盛时期,"魔法门"、"创世纪"和"巫术"三大系列交相辉映,佳作层出不穷。虽然老牌RPG"巫术"系列自8代后就正式划上了休止符,但"巫术"5至7代的缔造者,资深设计师D.W. Bradley却并没有就此甘于退出江湖,他在亚特兰大创建了Heuristic Park工作室,继续着自己的事业和梦想,而工作室的新作《地下城主》也就顺理成章地肩负起了重振RPG雄风的重担。

国王和公主

《地下城主》为我们讲述了一个发生于中古世纪的故事。达文莫王国的护国法师遭到了黑暗力量的暗算而不幸身亡,失去护佑的达文莫领主感受到了来自邪恶领主巴劳格里姆的巨大威胁,为了能保全自己的领地,达文莫领主决定将自己的女儿许配给对手。当得知爱女已经同亲随侍卫队长私定终身的消息后,他将卫队长秘密关押了起来。不过领主很快就为这一决定付出了代价:得知父亲计划的女儿突然神秘消失,而巴劳格里姆领主随后也向达文莫王国发起了攻击……一场包含了爱情与仇恨、背叛和复仇、荣誉及邪恶的冒险就此拉开了序幕。

舞台和演员



《地下城主》的奇幻世界是一个非常庞大的舞台,就像我们熟悉的《魔戒》里的中土世界,中央区域是人类安居乐业的土地,达文莫王国也位居其中。西面幽暗的森林是精灵的家园,北方群山环绕中的草原则是矮人的乐土,而东南方阴冷幽暗的沼泽中则居住着各种变异人种。游戏中还有着大片的荒地、不计其数的城堡、塔楼、废墟和地下城,其中许多地区已经处于巴劳格里姆领主的控制之下,而这些地方对于玩家而言是异常危险的。



游戏中玩家可以操控的角色包括人类、矮人、精灵和一些变异人种,每个角色都将拥有6种基本属性以及大量的技能。D.W. Bradley目前正试图打造一套更加完善的角色发展系统,使玩家能够自由决定角色的发展方向,培养出真正属于自己的角色。

画面和战斗



同"巫术"系列相比,《地下城主》在画面方面有了非常长足的进步,作为RPG制造业的前辈,D.W.Bradley也认识到游戏仅有丰富的内涵是不够的。全新的3D图像引擎使游戏世界显得更为真实,人物的一举一动都十分流畅自然,战斗时施放魔法的效果也将变得更加绚烂华丽。

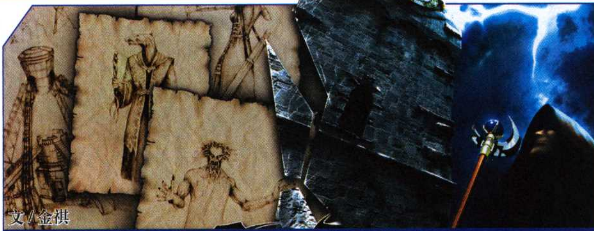
在战斗系统方面,《地下城主》也是"与时俱进",游戏中的战斗将以即时方式展开,玩家可以随时决定己方角色的行为和反应,通过武器或是魔法来同敌人进行殊死的搏斗。游戏的战斗操作非常简洁,玩家只需先通过热键选择合适的魔法或是技能,随后利用鼠标点击需要攻击的对手就可以了,角色还会自动使用手中的防具抵御敌人的攻击。当然,一些钟情于回合制战斗的骨灰级玩家也不必感到失落,D.W.Bradley体贴地保留了回合制战斗的设定,玩家可以选取适合自己的战斗方式来进行游戏。

装备和团队



游戏的装备设计也颇具新意,游戏把装备分为了普通、特殊、少有、稀罕和唯一这5种类型,越高级的装备获得的难度越大,其对应的效能也越为出色。特别其中是堪称极品的"唯一"类装备,它不仅外形独特,能够追加的附加属性也非常惊人,拥有它的话将能使你在战斗中如虎添翼。不过在游戏过程中获得"唯一"类装备的机会可是少之又少!

游戏的多人模式允许多位玩家操控自己的英雄组成一个冒险团队,共同完成那些风险重重的任务和使命,享受一份单人模式所无法带来的独特感觉。■



文/金祺

噩梦：命运之轮

在一次巨大的浩劫之后，世界的绝大部分地区都在浩劫中化为了废墟。幸存者们集中居住在一些受到防御力场保护的区域内，试图开始新的生活。Alvern族人在世界重建的过程中扮演着非常重要的角色，作为人类进化后的产物，Alvern人是天生的魔法使用者和布道者。在他们的带领下，世界的重建工作正有条不紊地进行着。只是劫后余生的世人并不知道，冥冥中，新的危机已经慢慢接近了这片多灾多难的大陆。



殊途同归的命运之旅

《噩梦：命运之轮》的主角是六位Alvern族的年轻魔法师，他们师从于全世界最伟大的魔法宗师Mintrix门下。根据个人的性格与喜好，六人各自选取了一个魔法派系进行参研：Zerin偏爱可以给自己带来无尽动力和能量的激励魔法；而Mirtis被化身魔法所独有的神秘感深深吸引；Cruan对生与死的秘密非常感兴趣，因此他义无返顾地投入了巫术的怀抱中；希望摆脱空间束缚的Sirimbel则钻研起了瞬移魔法；充满创造力的Verithion倾心于变形魔法；而作为六人之中唯一的女性，Inanna理所当然地选择了魅力魔法。

某一天，六位年轻人无意中发现，自己的恩师正对一个神器进行着某项神秘的研究，在好奇心的驱动下，他们开始偷偷关注起这项研究。可是不久之后，Mintrix决定中止研究，随后他就同神器一起离奇的消失了。六位年轻的魔法师开始想方设法寻找消失的神器，希望能够找出其中的玄机。虽然有着相同的目标，不过他们都希望通过自己的方式来达到目的，于是，冲突不可避免地产生了。



角色扮演和策略的融合

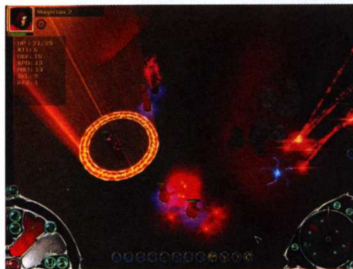
《命运之轮》中的六位主角都有自己的属性和专长，你可以从中选择自己钟意的角色进行游戏，并且能自由决定角色的发展方向。通过不断历练，角色的实力将逐渐加强，最终成长为一位伟大的魔法宗师。游戏的世界是由一块块领地所组成的，在锻炼自己之余，你的另一个目标就是通过武力或是谈判等方式来获得更多领地的控制权，每当占领一块新的领地，你的魔法力量就将获得相应的提升。《命运之轮》的游戏进程非常自由，任务之间并没有设置固定的完成顺序，从游戏一开始，你就可以自由往来于世界中的绝大部分区域。



魔法，游戏的重心所在

勿庸置疑，魔法在《命运之轮》中将处于至关重要的地位，所以，游戏中将不会有任何武器装备出现，除了想方设法收集神器外，玩家所需要做的就是研习各式各样的魔法。每位魔法师在自己所参研的魔法派系方面都是不折不扣的专家，能够掌握本派系的所有魔法，而对于另外5个派系的魔法则仅能习得一些皮毛。除了上文提及的6个魔法派系外，游戏中还存在着第7种魔法——“形象”，它的威力已经到了匪夷所思的地步，而且，所有角色都有机会研习这种魔法。

NPC，不容忽视的配角



尽管6位主角都属于Alvern族，不过，游戏世界中还有另外的两个种族存在，他们将以NPC的身份在游戏中现身。制作者在NPC的设定方面煞费苦心，虽然在游戏中玩家并不能够和每一位NPC进行交流，但他们中的一些人将起到非常关键的作用，这些NPC会有自己的想法、喜好和行为模式。如果你的言行获得了他们的认同，他们可能会传授你一种神秘的魔法，交给你一项报酬丰厚的使命抑或赠与你一件梦寐以求的神器；而反之，NPC们也可能会对你产生敌意，甚至是直接向你宣战。■

A-

■名称 Codename: Panzers ■制作 Stormregion ■上市 2004年4月
■类型 策略〖ST〗 ■代理 未定 ■版本 英文版



文/神之影

代号:装甲


炮弹沿着抛物线前进


德军已经打到苏联境内


轰炸机投下了一排炸弹

经历了《突袭》、《突袭Ⅱ》、《闪电战》的成功后,如今的CDV已经成为了最受人注目的近代战争游戏厂商。在未来的一年里,我们还会看到CDV更多的二战即时战略,《闪电战》两款资料片、《闪电战Ⅱ》和《代号:装甲》,它们的出现势必会引起一股二战热潮。由匈牙利开发小组Stormregion开发的《代号:装甲》(Codename: Panzers,后文简称CP)将是这次热潮的先头部队,其实Stormregion对大家来说并不陌生,它曾经开发过搞笑的即时战略《猪兔大战》(SWINE),他们很注重游戏的画面和细节,因此在CP中也将看到这些特点。

硝烟再次滚起 ★★★

CP的背景设在了二战时期的1939年至1945年之间,游戏大体分为三大部分,总计30个任务。第一个部分(12个任务),玩家指挥德军入侵波兰,一直打到苏联境内;第二个部分(8个任务),玩家指挥苏军先保卫莫斯科后反击,最终攻陷柏林。第三个部分(10个任务),玩家扮演盟军进行诺曼底登陆,最后击退德军。在游戏中,大家所熟悉的斯大林格勒、诺曼底登陆、库尔斯克等战役都会一一重现。游戏里所有任务都采用非固定式的玩法,玩家可利用多种方式完成任务,不至于出现通关一次就被抛弃的命运,这也是即时战略改革的一个方向。在完成任务的过程中还会遇到一些隐藏的情节,相当于RPG里的支线任务。

★★★ 这才是3D的突袭


炮火在城市蔓延

当《闪电战》出现的时候,很多人评价它为"3D突袭",但事实上它不具备3D自由缩放和360度旋转的特性,而CP则是一款货真价实的3D即时战略,就连德军部队和苏军部队的颜色仍然沿用《突袭》的灰色和绿色,所以它才称得上是3D的突袭。玩过《猪兔大战》的人绝对不会怀疑Stormregion,因为3D技术早已经被他们在《猪兔大战》表现得淋漓尽致。在CP中,我们还是能看到坦克走过留下的每一道痕迹,可以任意破坏场景,还可以越过障碍;炮台可以自由地旋转,大炮会根据后座力而后退;这一切都表现地很真实。装甲部队也有一定的弱点,因为装甲部队有些地方的装甲比较薄,只要你清楚那个地方,再用威力强的武器打那里,它很快会被你击毁。



★ 这真的是即时战略?

在CP中,兵种和装甲的数量达到了100多种,但只能控制地面部队,尽管我们从截图看到一些飞机参与了战斗,其实那些并不是玩家操作的,而是请求的火力支援。游戏的火力支援分为三种,炮火支援、轰炸机支援、战斗机支援,他们都有各自的优缺点。比如炮火支援威力最强,但准确率太低;轰炸机支援最精准,但飞行速度太慢,很容易被打下来;战斗机的飞行速度快了,但威力太弱。

CP中还拥有经验系统,部队可以增加经验来提高对武器的熟练度、视觉能力和听觉能力,武器熟练度可提高武器威力,视觉能力可提高观察的视野,而听觉能力则是大家陌生的,谁也没听过在即时战略有听觉这个东西。比如你的士兵被困在屋内,刚好有一辆敌军车辆经过,如果你的士兵是初等兵,屏幕上显示的是普通的车辆;如果你的士兵是中等兵,屏幕上显示的是Panzer Ⅳ坦克,但事实上不是这辆;如果你的士兵是高等兵,则能准确地显示一辆虎式坦克。只有通过准确的情报才能让自己的部下减少伤亡,毕竟游戏里不会出现兵工厂让你生产任何部队。

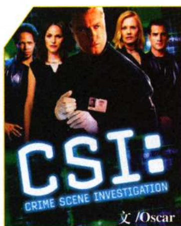


★ 游戏强调真实性

CP里有一个称为"Army-level"的AI系统,它决定了游戏的真实性,士兵的行动动作比较多,爬行、跳跃、蹲伏等,只要你一发施令,他们马上整齐执行。在行动过程中,他们会选择最合适的前进或撤退路线;战斗时则会利用障碍物作掩护。士兵还有一定的思想,如果你让士兵处于绝境的话,有些可能会逃跑,有些甚至会背叛你而投靠敌人。要是不幸被你碰上了,你可能被气得发疯了。

如此有趣的游戏,相信大家都不会错过吧!■


只要把制作好的模型一个个放进去



文/Oscar

侦缉档案:黑暗动机

2003年五月份,Ubisoft推出了首款改编自电视连续剧《侦缉档案:犯罪现场实录》(CSI:Crime Scene Investigation,以下简称CSI)的同名游戏。该电视连续剧于2000年开始播映,讲述了拉斯维加斯一组犯罪现场调查员通过对犯罪证据的仔细研究,从微小的化学痕迹到显而易见的大小物体,破解了很多复杂的案情。而同名游戏则将电视剧中全部八个主要角色的图像和声音带到了主视角冒险游戏中,瞄准了偶尔玩一玩游戏的玩家和CSI迷们,以博取他们对游戏的青睐。在游戏中,玩家将与来自CSI电视剧中的伙伴一起,四处走访,利用各种探案工具,寻找犯罪证据,并且将嫌疑犯带回审讯,最终积累足够的证据,将案件和犯罪人交给地方检查官。



在首款CSI获得成功的基础上,Ubisoft如今正在努力将第二部《侦缉档案:黑暗动机》(CSI:Crime Scene Investigation 2:Dark Motives,后文简称DM)搬到PC上。同前作一样,游戏将再次使用全部CSI角色的图像和声音,并且专门邀请Max Allen Collins(毁灭之路,Road to Perdition的作者之一)为游戏编写剧情。DM将继续前作中使用源自电视剧的图像、声音和3D设置的传统,并且在此基础上有所改进和创新,包括更长更戏剧化的案情以及更趋向于剧作的节奏化情节设计。整个游戏将涉及到五个案件,在每个案件中都将加入新的CSI伙伴。只不过这次Gil Grissom在第五个案件中将成为玩家的伙伴,而不是受害人。

定制全新的CSI挑战

很多玩家和媒体对前作的评论都责备其太过迎合轻度玩家的口味。作品或许对于那些电视剧迷们来说是理想的,但是对于经验丰富的冒险游戏玩家来说却是不合适的。当来到一个可交互的犯罪场景地区的时候,鼠标指针总会变换颜色通知玩家。而且,一个CSI队员也总是不断出现,为玩家提供各种暗示,或者纠正玩家在处理案件中所发生的错误,比如意外销毁犯罪证据等。一些铁杆冒险游戏玩家感觉游戏的这种设定破坏了自身的挑战,但其他的玩家则喜欢这样的设定,认为可以提升游戏进行速度,并且更有乐趣。为了解决这个矛盾,DM正在采取一个其他冒险游戏所逐渐遵循的方法,让玩家在游戏之初能够改变多种游戏选项,从而定制游戏的难度。玩家将能够在游戏选项中决定是否想要鼠标指针显示出交互点,或者改变处理犯罪证据的过程。

对于冒险游戏新手来说,DM也提供了一些便捷的设定。同前作一样,在游戏中玩家可以不必收集全部可用证据来解决一个案件。虽然一些证据或许对于进一步处理案情非常重要,但是玩家如果没有发现和找到它们,也并不会因此而无法侦破案件。此外,如同前作,如果玩家能够以更佳的成绩侦破案件,那么就能够打开游戏所提供的更多奖励素材。不同的是,这些奖励素材将不只局限为游戏设计草图和制作人员照片,还将提供额外的录像片段,展现出游戏制作过程以及与制作人员的访谈。



基本上说,DM对于喜爱电视剧集的普通玩家是一款不错的作品,而增加的难度设定选项,对于冒险游戏老手来说也应该是比较好的选择。尤其是游戏将更忠实于电视剧,可以看作是电视剧的交互版本,这是该款游戏的最大卖点。■

DM将增加更多取材于CSI中的东西

在游戏中,当玩家获得和掌握足够的证据之后,将出现生动的过场动画来再现犯罪场面。过场动画进一步让玩家了解犯罪过程,对玩家深入行动有所帮助。与原作不同,当玩家开始探案的时候,游戏通常会营造一个戏剧性的犯罪场景视觉氛围,这是从电视剧中获得的灵感,通过转换的视角和浓重的音乐来完成。而且,更加流畅的视角镜头也在玩家心中更多地唤起了对电视连续剧的感觉。

同前作相比,DM中的玩家还需要在犯罪实验室中做很多调查工作。游戏在此方面已经做了明显改进,玩家将进一步地参与到案件的分析之中。与前作不同,玩家不只是将遗传样本交给分析专家,还要通过实验室的电脑对比DNA排序,或者使用显微镜分析切片来估计受害人的死亡时间。这使得玩家在犯罪实验室中不仅仅是扮演收集和积累证据的角色。



C
■名称 ANITO: Defend A Land Enraged ■制作 Anino Entertainment ■上市 2004.2
■类型 角色扮演〖RP〗 ■代理 未定 ■版本 英文版



文/大漠奇侠

恶灵:怒火大陆保卫战

这居然是一款菲律宾出产的游戏!这个惊叹不代表我有任何的不敬,只是在习惯了美国、日本、韩国、德国或者俄罗斯这些游戏大国的作品之余,一下子看到"Philippines"这个单词有点不适应。我们应该关心一下这个太平洋小国制造的《恶灵:怒火大陆保卫战》,它在2004年入围了独立游戏节(Independent Games Festival)的决赛。

南洋风情的游戏



这款游戏很有菲律宾民族风味,故事设定在16世纪的亚洲,一块叫做Maroka的虚构大陆(菲律宾?)。这块曾经平静的土地如今内忧外患,部落之间在冲突不断,从遥远的地方来的侵略者(欧洲人?)则试图把这里变成他们的殖民地。糟糕的是,Mangatiwala部落的首领,这里最有影响力的人物,试图担任各部落之间和事佬的Datu Maktan却在这风雨欲来的紧要时刻神秘失踪。面对危机,他的儿女将担负起重任,保卫这片大陆的和平。所以,游戏开始时我们可以选择他的女儿Maya或是儿子Agila,两个人所经历的故事将会大不一样,战斗也具有各自的特点,Agila以勇猛的白刃战为主,Maya则比较多的采用"魔法"攻击。

简陋的2D画面

游戏采用2D背景,基本没有用到3D(虽然官方宣布他们使用了一个3D的游戏引擎,但肉眼实在看不出来),绘制得也并不精美。画面和界面看起来都显得有些简陋,有点像粗糙版的《神界》(Divinity)。但是作为一款独立开发的作品,能做到这一点也殊为不易。操作上有些特别,是用W、S、A、D来控制人物的移动,用鼠标来调查、对话和攻击。按空格键可以在正常和战斗状态之间切换。左手可以装备近身战斗用的武器,右手可以装备盾或者弓。使用弓的时候,是先按键蓄劲然后发射出去。战斗是即时的,比较简单。游戏没有等级的设计,只是会得到能力点数,用来提升力量、敏捷、健康和精神这四项属性。





用瑜伽代替魔法

大家注意到"魔法"攻击打了引号,因为正如中国武侠游戏中用武功招式代替了欧美RPG里的魔法,菲律宾人也以瑜伽的"轮穴"的设计取代了魔法的作用。根据资料,瑜伽的理论中提到人体有七个主要的Chakra(轮穴、脉轮),是平常感觉不到的能量中心,它们是顶轮、额轮、喉轮、心轮、脐轮、腹轮和根轮。游戏中,我们在技能的界面可以看到一个木偶人,身上有这七个轮穴,每个轮穴有四种技能。这些技能可以从NPC处学到或者使用相应的道具习得,也可以升级。有些技能会自动起作用,比如加强某种类型的攻击,有些需要按E键来使用,消耗一些能量。



一些细微的设定

游戏中会有日夜的变化,进入不同地区时会提示经过了多少个小时。还有饥饿和疲惫的设定,需要经常吃东西和睡觉,要不然会看到主角的头像变得萎靡不振,以至于呵欠连天。不过,进入饥饿或疲惫状态时似乎只是损失少许生命值和能量,没有其它影响。游戏中按TAB可以让门、道具等高亮显示。有些道具可以组合起来。有些食物,比如鱼还可以拿到灶台上加工成食品。有时需要这样做才能获得一些NPC所需要的道具。游戏中跟NPC谈话时了解到关键剧情或者得到分支任务的时候会看到分数提高,根据完成游戏的多少,最后会有不同的结局。



这款游戏正象许多独立制作的游戏一样,有"轮穴"这样十分新鲜的设计在里面,但也许是资金和设计人员缺乏的缘故,在游戏引擎、美术等等方面都有不够完善的地方。但是,如果不以欧美产品的标准来衡量的话,它还是值得一看的。■

关于独立游戏节
Independent Games Festival

独立游戏节(简称IGF)于1998年由《游戏开发者》(Game Developer magazine)杂志、Gamasutra.com网站以及游戏开发者协会(Game Developers Conference)联合创办,并得到了微软、英特尔、索尼、美国在线等大型企业的支持。IGF是专门为那些独立的游戏制作者们举行的大会。这群人仅凭着自己的爱好制作游戏,不隶属于任何一家游戏企业,靠微薄的一点资金和巨大的梦想就开始他们的工程,在他们的作品中,经常可以看到商业产品里所没有的闪光创意。所以,IGF把"创造性"作为它评奖的首要标准,鼓励这些天才们为游戏产业生产更多的未来价值。2004年的IGF共有来自18个国家的110款游戏参展,这些游戏的平均制作成本仅5800美圆,而制作组平均成员数量不足2人。



文/绯红之箭

辉煌

辉煌》是一款以神话加奇幻为背景的全3D网络游戏，单从画面表现上看，它倾向于展现西方的魔幻世界，有些《魔剑》的味道，但是这却仍然是韩国出品的网游，我们还是从其内容设定上，来充分了解一下它吧。

种族差异引发玩家互动

《辉煌》的世界里，有幻想种族和人类种族两大阵营，包括人类、蛮族、精灵、独眼巨人、修罗、地仙、矮人以及矮小的妖精，8个种族。每个种族的守护神对自己的子民爱护有加，赋予了角色与众不同的能力。由于玩家选择的角色阵营不同，也将拥有与其它阵营种族相互对立的能力属性和魔法，这就在先天决定了玩家能力的差异。而游戏则通过怪物能力和任务条件的设定，增强了玩家间的团结互助特性，由于魔法和技能效果的不同，使玩家在挑战BOSS或执行任务时，自发的结成合作团体，达到了种族职业的互补。组队战斗，是《辉煌》强调的游戏方式，玩家可以通过查找的选项，来找寻近处的队伍或独自进行升级的玩家，加入或邀请其他人组成战队，共享升级的乐趣。相同种族的玩家队伍，可以自由攻击对立种族的玩家、军队和城市，甚至组织大规模的种族战争；而和不同种族的玩家组队，也有助于挑战高等级的怪物或完成任务，通过良好的合作，建立没有种族歧视没有利益纠纷的团队友谊。





必不可少的攻城战系统



针对玩家与玩家、军团与军团、国与国之间的各种对立与斗争，《辉煌》中将开放自由的城市攻防战争，为玩家提供最高层次的战斗快感体验。攻城的玩家军团可以动用一切可利用的攻城器械，甚至挖隧道，来突破城市防线，以占领领土行使最高城主权力为目标。而防守的一方则可以雇佣兵来把守城门，提高城市防御度，以确保领土不失。很多巧妙的对战设计，让玩家充分享受策略战争的乐趣。

游戏中的场景地域不同，其景色也不同，每个区域都有独特的风格，几乎所有区域基本上都可以被玩家军团占领，军团对该土地享有绝对的所有权。被占领的地区会受占领种族特性的影响，其系统参数将随之变化。具有良好战斗素养和战略头脑的玩家，将会发现这个系统将是十分特别的。城主和领主用收来的税金升级城市或创建骑士团，也可以购买攻城武器和守城装备，同时可以根据市场经济的变化调整税率。



细节设定力求真实

《辉煌》的游戏画面力求真实可信的同时，也加入了各种与玩家互动的影响因素，比如角色体力和身高，及环境坡度、距离等等，决定了角色移动及战斗力的不同。再比如，玩家的装备和发型都会随着玩家的成长而发生变化等等，充分体现了时间在游戏中的作用。游戏中的宠物不仅善解人意、精灵古怪，还可以帮助玩家战斗或完成一些小任务，它们和玩家的角色一样可以成长，并且拥有变身能力。



游戏的社区和聊天系统，为玩家提供了相当便利的交流空间，甚至当你对自己下一步的事情有疑问或不明白时，也可以寻求NPC的帮助，比如游戏设计了职业武师，可以给予玩家相关职业的特定装备和任务的详尽提示。或者是去社区公告栏留言，以及在同行业协会的布告栏，查询大量的任务信息，同时，这里也可以发布买卖的信息。聊天系统还支持语音聊天，使玩家在游戏世界里不再寂寞，不但有战友能够帮助你打败怪物、完成任务，还可以从中找到聊得来的朋友。



还有更多的细节设定，等待玩家去发现和玩味。预计该游戏的大陆内测，也将在3、4月份展开。■

B⁻
■名称 Land of Might and Magic ■制作 天晴数码 ■上市 2004年春
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 网龙(中国)公司 ■版本 中文



信仰

由国内著名网游开发团队天晴数码投入大量人力、物力重拳打造的MMORPG《信仰》,最近终于开始了封闭测试。这是一款拥有AD&D(龙与地下城)风格的网络游戏,也是天晴数码在成功推出神幻风格的《幻灵游侠》以及武侠风格的《征服》后,首部以西方文化为背景的游戏作品。

充满魔法和传说的世界



灰色的天空,深沉的大陆,神秘的大森林,精灵、人类、龙族、神祇……这些因素构成了《信仰》的整个游戏世界,这块大陆就叫风之大陆。在这片土地上,不同的种族拥有着不同的神祇信仰,人类的创世之神亚伯拉,精灵的生命女神希尔维雅,以及骗取了龙族信任的邪恶破坏之王加萨克等等。当人类因为疆域的扩张而与龙族发生战争时,各族所信仰的神祇们也卷入其中。人类的节节败退、精灵的出手相助,神秘魔法的面世,龙族的几近灭亡,这就是整个历史的前奏。战争结束后的数十年,龙族遗孤被封入龙塔,当初研究出强大魔法的精灵法师因恨携众出走,历尽坎坷,困难重重。加萨克又来了,他引导这群迷途的精灵进入一片沼泽,后来这些精灵建立了一座魔法学院,再后来学院中神秘的"禁忌之书"丢失了,宁静了许久的龙族老家龙穴涌出许多陌生的异生物,历史再次拉开序幕……

种族职业虽少但个性十足



勤劳聪慧的人类、爱好和平的精灵、追求强大魔法的黑暗精灵,这就是《信仰》中的三大种族,他们分别代表着战士、弓箭手、魔法师职业。别看提供的职业种类较少,但每种职业可发展的道路很多,战士有力耐型、法师有精神型和力耐型、弓箭手有敏捷型等等。游戏的升级点数采用了完全自主支配的形式,所以即便选择某一种职业的玩家众多,也会因为各自分配点数的差异产生出不同的发展路线。多线路、多发展的模式,为玩家提供了更广阔的发展空间。

生活技能丰富游戏生活

游戏中除了一般的战斗技能外,玩家达到一定等级后还可以学习各种生活技能,如采矿、伐木、解读地图、拆除陷阱等等。在一定等级时,只要交钱即可学到此类技能,只有学会相应技能后才能装备相应的工具,不使用工具是无法获得采集的物品的。所有技能都有等级,升级后才可以采集高等级物品,但对特殊物品产生的概率并不会提高。生活技能除采矿外每个玩家只能学习一种,如果想要学习其他生活技能则必须忘却原有的技能。挖得的矿石属于特殊物品,丢在地上之后将会消失。在游戏中可以使用矿石去换取一些用钱无法得到的东西,当然这些东西主要是起到装饰作用,而不是升级所必须的。

拥有完备组织的骑士团

佣兵系统和爵位系统是《信仰》中一个非常重要的部分。玩家可以在佣兵工会中选择不同难度的佣兵任务,完成后可以得到提升爵位所必须的佣兵经验。在游戏中,爵位高的玩家将可以拥有华丽的坐骑,它们不但可以增加移动速度,更可以提高主人的战斗力。

由这些骑手组成的骑士团,也将成为游戏中最大的玩家组织。《信仰》具有非常完备的组织概念,骑士团分为四个等级,等级达到之后,就可以尝试占领中立城市,或建立自己的城市,并且与其他骑士团统治的城市交战,甚至可以通过骑士团的影响力来控制整个国家。有朋友就会有敌人,要在强敌林立的世界里站稳脚,不光要靠全团上下一心的努力,强大的武力和圆滑的外交手腕也都是必须的。

建造温馨的家庭及其他

《信仰》拥有完善的家庭系统。玩家到达一定等级后,可购买一所属于自己的房子,并根据自己的喜好设计室内和花园的装饰,比如摆放盔甲、勋章、雕像等等。房子的规模可逐渐升级,除了需要金钱之外还要耗费一定的原材料。如果拥有高级的爵位就可以建造更华丽的住宅,甚至可以组建私人卫队。玩家还可以在游戏里感受到收集的乐趣,当完成任务或是战胜某些强大的敌人后,就可能得到各种特殊的称号、勋章、头像等等,玩家可以自由选择佩带这些收集来的物品。这些东西不但证明了玩家的实力,也代表了玩家的身份和地位。



在游戏初期,每个玩家均可以领取一只守护精灵,他们将对玩家的成长有所帮助。如果是攻击型的战士可以领养攻击型精灵,而魔法师则可以领养魔法精灵。这些精灵初期只是一个绕着玩家转动的小光点,到后期则会成长为围绕玩家飞行的精灵。

为了能使新玩家更快掌握游戏方法,《信仰》采用了一套师徒系统,使老玩家可以在游戏中招收多名新玩家徒弟,传授新手游戏经验。为了鼓励玩家使用这套系统,师徒不但组队练级的时候能够获得更多的经验,而且当别人主动来PK的时候,协助杀死对方后并不加PK值。■

开天

Lateinos，这个任何字典都查不到的单词是一个称谓，就好像我们管我们现在的时代叫做二十一世纪一样。在《圣经》中，lateinos本身是人们对一个混乱的时代的称呼。在lateinos时代，所谓的三界，也就是人间界、天上界和恶鬼界之间的平衡被彻底打破。恶鬼界将他们的魔爪伸向了人间界，从而扰乱了神建立起的秩序。接着，一场围绕在三界之间的战争爆发，混沌充斥着lateinos时代的每一个角落……



玩家处在暴风中心的人界中生活和修炼，根据自身心性和修炼的程度，去获取勇者的资格，然后在通向天界的莱里安寺和抵达魔界的利迪乌塔这两条路线上做出选择，来完成对自身人物的进一步培养。两个对立的势力，分别代表了广泛意义上的神和魔，双方有完全不同的职业分化，相应的技能、物品装备也迥然不同。玩家的转职实际上就是阵营的选择，或成为神或沦为魔，都会有不同的发展道路。天上界和恶魔界不但出生地截然不同，而且可以与敌视阵营展开无差别PK。甚至在游戏中，天上界和恶魔界彼此看不到对方的姓名，也看不到对方的玩家对话。换句话说，天上界和恶魔界相遇时，双方就好像在与普通的怪物搏杀一样，让PK成为顺理成章的事甚至成为游戏的精髓。

目前在《开天》中，开始只有3个职业可供选择，分别是战士、弓箭手和法师。当这3个职业在封神或沦为恶魔时将得到能力强化，进而生出诸如圣骑士、仙骑士、黑魔导师和阿修罗等与众不同的新职业。在未来的版本中还会陆续的开放，僧侣、矮人、枪骑兵等角色，使游戏的可玩性进一步提高。



在操作上，《开天》采了用鼠标加键盘的控制模式，并在城镇中体贴地精简了NPC的设置。在以往的网络游戏中，我们常常会为不知道隐藏在哪里的NPC而跑遍大街小巷，或者经常为一次交易而在城市中东奔西走，而在《开天》中，只有两个NPC出现在城市的主要道路上为玩家服务，他们将集合所有的玩家在城镇中涉及到的事情，比如买卖、打造、修理、领取任务等等等等。任何职业种族的玩家，都可以在这里交易道具和防具——绝对的通货自由，不含任何形式的贸易壁垒。当你练到10级之后，你就可以通过地图左下的传送点传到高级怪区继续拼杀。



《开天》中怪物的造型走写实路线，符合神魔文化的风格，看上去颇具特色。外表异常凶悍的怪物，让人很有攻击它们的欲望，而它们自身的攻击、移动也都有加强的算法，AI值也不低。比如它们在围攻玩家时，会首先选择较弱的一个攻击，而某些高AI的怪物甚至懂得“诱敌深入”，引诱玩家进入大批怪物聚集的陷阱。



游戏中物品和装备的设定通常反映了游戏对文化的把握程度，相信资深玩家往往会很在意这些衡量制作公司水平的地方。《开天》在这方面做的比较突出，游戏中的装备形态参照的是中世纪的欧洲风格，做工精致，不论是物品形态还是纹理，都有把人带入AD&D小说中魔法世界的感觉。在换装以后，人物外观有明显的变化，这点是十分重要的。在越来越挑剔的玩家眼中，这几乎成了鉴别一个游戏制作水平够不够专业的标准之一。丰富多彩的装备效果，更增加了玩家个性求变的机会。做一个独特的自己，在游戏里显得如此轻松自然。目前的版本，还没有加入武器、防具等的升级锻造系统，因此目前只能看到不同的装备穿在身上的效果。相信经过不同程度的加强和锻造后，这些装备会在各项能力和外观上都发生较大的变化。

总之，此次《开天》登陆中国是有着不同寻常的意义的。不仅仅因为其开发商Vansoft有着强劲的实力，更因为《开天》是奥美电子重返网络游戏界的第一弹。相信经历了“孔雀王”的风波，此次奥美电子将会更加谨慎，同时也会给我们带来更加完美的游戏体验。■



B+

■名称 Crossgate　■制作 SQUARE ENIX　■上市 2004年4月
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗　■代理 网星史克威尔艾尼克斯　■版本 中文4.0版



魔力宝贝 4.0 乐园之卵

重生，世界已经崩溃……再生，一个宿命的轮回，一个传说的延续……

本次即将推出的《魔力宝贝4.0乐园之卵》，是继3.7之后最大的一次改版，不论是游戏界面、画面、宠物、职业及任务上，都有了不同程度的改动。而其中最直观的变化，就是游戏画面和界面，可以说本次改版等同于推出了新一代的游戏，因此也倍受玩家们期待。

◆法兰城变成了废墟

勇者们击退了魔神李贝留斯之后，和平年代并没有维持多久，战火遗留下来的伤痛在人们的心中恒久不散，而战败的李贝留斯更是心有不甘的决定报复。他吩咐属下孤注一掷，破坏了龙之沙漏的精密零件，导致时空交错，法兰城被突如其来的陨石击中，顿时间整个城镇烟雾弥漫……此后，法兰城里出现了各种魔物，它们到处横行。法兰国王见事态严重，再次招募勇者们，来对抗这些来自异界的魔物。为了确认此陨石造成的危害，法兰国王派遣王宫学者、贤者前往了解状况。过了数小时后，才发现原来此陨石为龙之沙漏残缺的一小部份，也因为龙之沙漏的每个精密零件都具有时空连接的神秘力量，因此现在的法兰城已经被连接到某个不知名的时空了……

在《魔力4.0》中，我们可以在里谢里雅堡的西边花园发现多出来一个时空机器（UFO），从这个时空机器，就可以进入4000年后的法兰城废墟了，故事也就是在这里翻开崭新的一页，勇者将从这里出发，冒险将在这里延续……

◆从头到脚的转变

进入游戏给我印象最深的，就是那段水准颇高的登入界面音乐。《魔力宝贝》从在国内上市以来，登入界面的音乐从未变过，而在4.0中这段音乐发生了改变，聆听这段音乐可以让“魔力”玩家产生一种共鸣。登入画面以白色背景为主，给人一种简洁明了的感觉。每每在游戏中，我时不时的会放下鼠标，闭上眼睛，静静的倾听着在4.0中这些音乐。在游戏中每个村子，每个场景的音乐变换，也很有味道，就算听很多遍，也不会让我感觉到厌烦。

《魔力宝贝》每一次大版本更新，都会推出一些新场景，从1.0到3.0再到现在的4.0，场景风格越来越向“未来幻想”的路线上靠拢，尤其是本次4.0版的建筑风格，不但具有“未来感”，还有着奇特的宗教气息（与最终幻想的风格有异曲同工之处）。不但如此，《魔力宝贝4.0》的游戏画面也有了较大的改变，人物造型更细致更立体了，而场景中还加入了动态效果，如潺潺的流水、天空中漂浮的白云、悦耳的鸟鸣虫叫，玩家更能溶入其中，感觉自己就是这个世界的一员。如此注重音乐设定和乐风变化的网络游戏，在现在已经不多见了。

◆新系统新界面

继承了前作各种特点的同时，《魔力宝贝4.0》在游戏系统上也进行了革新，包括界面、战斗系统、新增变身系统等等在内的诸多亮点，再加上新任务、新技能等内容扩充，使游戏可玩度更深了，对玩家的吸引力也更大了。另外，从一代开始，《魔力宝贝》就可以在一台电脑中同时开几个游戏窗口，几个角色一起玩，这对机器好的玩家来说，当然是个不错的设计，但是对服务器而言，却很占资源，特别是新开的服务器，玩的人一多就很难登入，这也给更多的新手玩家带来了麻烦。因此，在《魔力宝贝4.0》全新的系统中，对“多开”的要求苛刻了许多，从而抑制玩家进行疯狂的“多开”，据说P4 2G/512M的机器“双开”会很卡哦。

《魔力宝贝4.0》的登陆界面人物头像和造型边上各有两个箭头，玩家在进入游戏时可以选择不同的头像和造型，并且可以与以前的造型加以组合。新版中的各种属性界面窗口都可以同时打开，并且可以任意拖拽，象人物属性、对话框、物品栏、小地图等等的窗口，都可以随意安排在你喜欢的位置。我就很喜欢把聊天窗口放在屏幕的最上方，这样大家都不用为了有些玩家的刷屏而感到烦恼了。

在操作栏中有些项的设计与前作略有不同，宠物栏的宠物排列与技能排序的设定是一样的，放置宠物则必须点击宠物状态栏的“放置”按钮，比以前麻烦了，不过也使玩家减少了出错的机率。名片栏保留了前作中的两种，并增加了群发功能。采集的时候可以打开名片，这个设定笔者认为非常非常的好，可以在枯燥的采集工作时，依然自在的和好友聊天，如果是喜欢挂机的玩家，这个设定就没多大用处了。买卖物品时要双击物品，而且还会有确认交易的对话框。毛躁的玩家们，再也不必为卖错东西而懊恼了。

另外值得一提的是，玩家们一定都有因为有时候小号没钱，而存不上东西的郁闷经历吧。一文钱难倒英雄汉啊！《魔力宝贝4.0》中再也不用为这事郁闷了，因为去银行存物品是免费的咯！







◆战斗系统修正

战斗系统的设定，与前作有了很大变化，使战斗更有激情！更紧张！每一个战斗单位的行动都是紧接着前面一个进行，再也不象从前那样，要按排列顺序，等前面一个完成动作后，第二个才开始行动。这样大大节省了战斗等待的时间。在进入战斗画面后，命令下达完毕，就可以看到大家递次动作，奔着不同的攻击目标跑去，如果点中同一个目标，就很有可能达到轮流进攻不给对手喘息机会的效果了。这也给人一种很壮观的感觉，看着大家蜂拥而上，效果不错哦！

也许有人会说，同时行动不就是“合击”么?其实不然，这种全新的战斗系统比“合击”要更复杂些，目前被暂时称为“同时行动系统（SAS 系统）”，其主要特点就是利用了行动单位的“收招时间”，让下一个行动单位在这个时间内完成动作，无论是战斗系技能，还是辅助系技能，都可以伴随前面一个人的动作而同时发出。但是这个同时行动是有前提的，也就是同时行动的单位在行动完毕回位前，不能受到攻击，否则SAS 系统便不会发动。

有了 SAS 系统以后，每场战斗的时间比原来缩短了大约25%左右。这样一来，在相同的时间里练级，大家获得的经验就更多了。此外，这个系统也能少许缓解日趋严重的“职业歧视”现象。比如拥有大面积攻击能力的职业，终于能够扬眉吐气一把，在战斗中有效地限制对面敌人发动 SAS，群体攻击将在前一个行动对象回位前就打中他，所以，SAS 也就无法发动了，对方必须要先承受这次攻击之后，才能发动反击。相反，只拥有单体攻击的职业，因为不会攻击到其它对象，所以对面就会发动 SAS 来加快战斗节奏。做个不恰当的比喻，5 个弓手每人用一次疾风迅雷的时间，已经够 5 个重装打两回乾坤一掷了。当然，虽然战斗速度加快了，总消耗还是不会变的。SAS 系统给重装的优惠，只是在相同的时间里，提高了战斗的效率（1 小时 5 弓打 10W 经验，5 个重装也可以）。

◆从头到脚的转变

在《魔力宝贝 4.0》中新增的最诱人的内容，就是精灵变身系统。与其说它是系统，不如说是一个任务来得更具体和恰当。《魔力宝贝》世界的构成与四大元素“地、水、火、风”有相当密切的联系，传言在某世纪中有个神圣都市，这里的统治者透过“精灵变身、公会、公会宠物”来管理城市。据说这个统治者，拥有着比李贝留斯更强的能力，而“精灵变身”，则是一种结合了四大元素之形态，使驱动者拥有“出神”能力的精神力量，在视觉上玩家将看到四种元素的神化形态，而在能力上则会有明显的提升！

精灵变身将通过消耗“爆发值”（如同打卡时间一样，会慢慢消耗）来发动，并在限制时间内，使角色能力得到强化，精灵变身的效果会依照职业类别的不同，而有所差异。要使用精灵变身时，需要装备强化道具“精灵之卵”，才会增加一个“精灵变身”的选项。虽然精灵变身看似属于战斗系职业所使用的系统，其实各种职业都是可以使用的，而“精灵之卵”则要通过四属性精灵神殿的任务来取得。不同的属性神殿中，任务难度也是不同的。

精灵变身需要耗费 20 分钟的卡时，变身后那个回合是无敌的状态，就算在变身时受到攻击，也会不受伤害，使用战斗技能的威力也将大大的增加。Lv1 的精灵蛋消耗 10 分~15 分打卡时间，行动一次（不论是普通攻击，技能还是防御）平均消耗 30 秒；Lv2 的精灵蛋消耗 15 分~18 分打卡时间，行动一次平均消耗 1 分；Lv3 的精灵蛋消耗 18 分~23 分打卡时间，行动一次平均消耗 1 分 30 秒。此外，未防御时受到一次攻击也消耗行动一次所需的打卡时间。如果采集系和生产系使用精灵变身，更容易制造出极品装备（当然比 3.0 带不死戒子容易出极品的说法更有说服力了），而且会制造出比自身高一级的物品哦！





总的来说《魔力宝贝 4.0 乐圆之卵》是一款非常不错的资料片，而且有很多值得玩家期待的地方。正在结稿的时候，突然听到韩国方面传来的消息，韩国《魔力宝贝》停运了，心里不由得感到有些悲伤，不过我相信在中国一定有许许多多喜欢《魔力宝贝》的玩家会不断支持这款游戏的！■



B

■名称 CORUM ■制作 Esofnet ■内测 2004年4月
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 久游网 ■版本 中文



科隆

作为韩国第一大游戏开发公司的ESOFNET，在推出《龙族》近3年的时间中，并未停止游戏开发的脚步，而是每年推出一部网游，并且积极地推广到中国。《科隆》这款继续走奇幻路线的3D网游，即是其中比较有特色和活力的一款。



游戏以爱浮伦特利亚大陆为背景，并且选择了另类的游戏世界——地下城，作为玩家冒险的场所。在多达300多个地城场景中，埋藏着爱浮伦特利亚5大陆的信物，5块水晶石，如果5块水晶被邪恶势力夺走，则世界也将陷于危险之中。为了维护世界的和平，玩家需要深入地下城中，收集5块水晶。这不是件容易的事，因为只有占领了地下城的人，才有资格获得该处的宝藏，但是每一个地下城都是魔物四伏的，并且还有地城守卫，只有打败他，才可以占领地下城，然而在打败他之前，玩家首先要成为守护骑士。

《科隆》带给玩家的第一印象，就象当年的《地城守护者》一样另类。占领地下城之后，玩家可以利用其中的资源进行生产，从而获得强大的战斗力/魔法力。但是，不同风格的地下城，其蕴涵的生产资源也不同，有些物品只有某一个地城中才有，由此也就形成了玩家们针对地下城所有权产生的争端。俗话说，创业容易守业难，想确保你的地下城万无一失，你就需要在其中安排守卫，并为他们装备武器和道具来提高攻击和防御力。地城的拥有者在战斗中可以召唤守卫，当主人不在线时，他也可以帮助看守领地免受其他玩家的入侵。





《科隆》摒弃了其他网游一贯的战士、法师、弓箭手的固有职业模式，而独创了战士、法师、刺客、牧师、召唤师五大职业体系，从一定程度上增加了玩家间组队合作的几率和乐趣，职业与职业间相互搭配互补。游戏魔法的一大特点就是玩家可以任意学习其他职业的魔法技能，只要你有足够的技能点，练个双修战士也不再是梦想。游戏的魔法效果十分眩目，无论是简单的辅助技能或者群体攻击技能都有不错的色彩渲染和效果。

《科隆》的装备系统完全仿照《暗黑》的经典设置，装备都由系统随机生成，即使是同一件装备在属性上也可能有天壤之别，所以玩家千万要细心检查自己所打到的武器装备；同时游戏也秉承了暗黑的白色、蓝色、绿色三种装备的设定，白色为普通装备，蓝色较高，绿色为暗金装备，当玩家集齐一套绿色装备时会有附加属性出现。

《科隆》的3D场景及建筑物，都是按实体比例绘制，无论是冰天雪地的树林旁或者欧洲风格的海边小镇，都逼真的呈现在玩家面前，城市道路两边林立的一排排路灯，散发着昏黄的光芒，给人以温馨的感觉；与这形成对比的则是在昏暗的地下城，与相貌丑陋的怪物搏斗时的场景，刀刃砍在怪物身上会迸发出星星点点的火花；法师的各种自然系魔法更有不俗的表现，不同颜色且鲜亮的光晕充斥着整个屏幕。

游戏中的大多数场景为地下城，所以游戏整体色调趋向昏暗，但也不会太过压抑，一切都恰到好处，当玩家走出地下城时，迎面而来的将是不一样的风景，总之《科隆》并不局限于某种单一的色调风格，多种多样才是它所追求的。而多达300多个地下城的设定，也极大的满足了玩家探险的需求。游戏中的天气效果丰富多样，无论是阴霾的天空或者万里无云的晴空都逼真的显现在玩家眼前，相信很多人都很喜欢大雪纷飞的美景吧，在《科隆》中你时常会看到这样的景色哦。

游戏中的人物形体匀称标准，一些小动作都十分细致入微，且没有丝毫的僵硬感，无论是战士挥刀砍杀或者法师释放魔法时的动作，都很连贯；不同职业不同性别有多种发色及发式，再加上自由的换装系统，避免了千篇一律的情况发生，玩家可以很容易的培养出只属于自己的虚拟角色，无论是俊朗的战士GG或俏丽的法师MM都散发着勃勃生机。



《科隆》中的音乐十分好听，对应4个主要中心城市都有不同风格的背景音乐相伴，当玩家步入其中之一时，会听到符合地域风格的乐曲在耳边飘荡，为你的游戏生活增添了一份艺术气息。游戏中除了主要的中心城市以外其他练级场所均没有背景音乐，这是有原因的，因为《科隆》中决大部分场景都是地下城，而在阴森可怖的地下城中不需要多变的音乐，阵阵的怪叫足以烘托出让玩家毛骨悚然的游戏气氛；此外，游戏中一些细微的音效也做的十分到位，砍杀时发出的铿锵声，魔法球划过空气的“飕飕”声仿佛就在耳边回荡，很有临场感哦！■



文/秋色蝴蝶

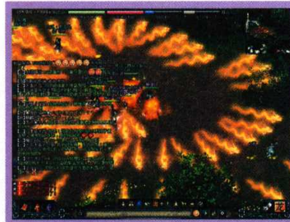
剑侠情缘 online 兵临天下

2004年4月，在平稳运营了将近半年的时间后，金山公司发布了《剑侠情缘网络版》的最新资料片《兵临天下》，此版本将全新推出七大城市攻城战，着力打造十大门派三大阵营的太守擂台赛，同时增加了黄金装备、超级BOSS、师徒系统、组队系统、婚姻系统等等全新的设计，为玩家营造更丰富内涵的国产网游大作。下面，我们就来看看本资料片的具体内容吧。

七城虚位以待 帮派之争再度升温

放眼目前的网游，虽然有许多游戏都开放了攻城系统，但是一般都只能攻打一座城池，而且每次攻城的间隔也比较大，因此一场攻城战打下来，虽然是几家欢乐几家愁，但是对于那些渴望通过拥有城池来证明自己的朋友来说，一座城池是远远不能满足他们的需求的，因此在《剑侠情缘 online 兵临天下》中，将开放成都、襄阳、凤翔、汴京、扬州、大理、临安七大要塞城市，供玩家攻打争夺。

为配合本次攻城战，《兵临天下》对帮会系统进行了调整，组建帮会者则必须是自由人的身份（即红名的人），并且达到统率力30以上、声望200以上，然后准备金钱100万两，以及宋金大战的战利品岳王剑，到华山绝顶找武林盟主申请。帮会成立后可任命长老，条件是统帅力25以上，声望200以上的人。除帮主外，任何帮会成员都可以选择“叛离帮会”，系统根据该角色在帮会中的职务扣除一定的金钱作为惩罚，长老50万两、队长10万两、帮众1万两，这部分金钱加入帮会基金；叛离者则将降低相应的声望。





七日循环帮战 八百万将士谁主沉浮

目前《剑网》中这7大城池所有权的设计是：最初的所有权将直接按照帮会等级排行榜上的名次，交由前几名的行会管理，所以在版本更新前，大家赶快抓紧时间增加帮会等级吧！不过，就算刚开始没得到也没关系，未来还是有很多机会占领城池的。游戏中并非所有帮会都可以随时攻城略地，在开战前，各大帮会还必须进行擂台赛来竞争对城池宣战的权利。

参赛方法：每天的18:30至19:00，向该城池的太守下攻城战书，服务器会自动筛选符合条件的前16个帮会进行攻城淘汰赛，经过1个半小时的比赛，决出冠军帮会，获得攻城的权利。由于名额有限，只有前16个符合条件的帮会所下的攻城战书才有效，所以后来者只能等下次啦。发送攻城战书的帮会条件为：帮会等级2级以上，帮会及联盟人数超过50人，并且帮会阵营与此城防守帮会的阵营不得相同。

争夺攻城战主攻权的淘汰赛将在一个封闭的比武场中进行。比赛采用单淘汰制，由系统抽签决定对手，比赛双方可派出16名队员参加，队员的等级、装备及携带药品没有限制，在比赛中死亡没有损失，但是死亡后会被自动送出场外不可以再回到场上。每场比赛限时20分钟，每两场比赛间隔为5分钟，休息时间内可以离开赛场。

每场比赛开始前各队有2分钟的上场时间，队员可以进行准备，更改阵营，上场时间截止后双方不得再有队员入场，如果报名的队伍场上队员人数为零则判对方获胜，双方上场队员人数都为零则都按照失败处理；比赛时间内如果一方将另一方全部打下擂台，则比赛结束；如果比赛时间截止时，双方都有队员继续战斗，则判断人数多的一方胜利；如果双方剩余人数相等，则进入加时赛，加时赛还没有比出胜负，那么系统将随机抽签决定胜负。

擂台赛结束后，最后取得胜利的队伍所在的帮会将获得挑战城池的权利。这时会有15分钟的休息时间，21:00攻城战正式开始。攻城战开始后在三个城门外各有一块石碑，代表防守方的状况（围其三面，留其退路，夺其死战之心）。进攻方可以攻击并破坏石碑，石碑被破坏代表已经攻下此城门。在攻方攻下城门时，石碑自动换成攻城方防守此城门，防守方可以攻击石碑以夺回城门。如果攻城方同时攻下三个城门并维持5分钟，则攻城方成功占领城池获胜。若一个小时结束后，攻城方占领了两个以上的城门，也视作攻城方获胜。

七城主自定物价 数钱数到手抽筋

开战前，攻防双方的帮主可以通过“召集令”集合人员，帮会成员可根据自己的意愿决定是否响应召集令，若响应则会自动被传送到战场上。为了调动帮会成员的积极性，帮主还可以通过红利发放界面，根据帮会各个职位制订红利发放额度，并自动发放到每一位在线的帮会成员手中。

在攻城战进行时，城市为开放状态，任何人可以随意进入战场观战或帮助同阵营的一方作战。不希望卷入战火的平民，可以通过车夫或是无战争的一个城门出入该城。为了能让更多的朋友都参与到游戏中，游戏还规定已担任某城池太守的帮会不可再进攻其它城池，也不可改变帮会阵营。

在攻下城池后，该帮会的帮主作为新任太守，可对城市进行控制，调整城市交易税率，以及城池的其它建设。交易所得税收入的50%上缴朝廷，其它部份将自动存入帮会基金之中；而建设则包括对城池防御能力、（生活技能的）生产能力等各方面提升（建设功能将来开放）。■



B⁻	■名称 redmoon	■制作 亚联游戏	■上市 2004年4月
	■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗	■代理 亚联游戏	■版本 中文4.30版



文/糟老头子

红月 4.30 新版

老牌的网络游戏玩家，应该都记得《红月》这款游戏吧，在国内网游尚未壮大的年代，《红月》这个具有现代风格，突显军团战争的游戏，受到不少玩家的青睐。然而时过境迁，当年的《红月》玩家逐渐离开，转去了别的游戏。为了找回当年深爱着《红月》的玩家，亚联公司决定下大力度开发游戏的新版本。终于，一个崭新的《红月》出现在了我们的面前。

这次游戏的更新内容非常多，游戏整体的平衡性更加完善的同时，将角色等级上限提升到了5000级，并且增加了各种新任务、结婚系统、新地图、新怪物等等，让玩家应接不暇。

平衡性一直是许多网络游戏自我吹嘘的内容，但却无法真正的作到。《红月4.30》这次为了能实现真正的角色职业平衡，下大力气调整了人物的多项属性，包括力气、意志、敏捷、骨气等等，并对9种角色技术使用条件及公式进行调整，使攻击／防御公式更加合理化，从而使游戏整体设定、各角色之间的平衡性大大加强。



除角色调整外，新版本还调整了角色装备上的平衡性，修改了全部的武器属性，并对人物所使用的装备做了变更。如：朴真熙可以同时装备矛和盾牌、韩智华无法装备地球戒指，但却可以装备1枚锡葛尼斯戒指。对于宠物装备的升级方式，也有了一定的修改，改版后的宠物装备每成长1级都有物品成长的成功／消失／失败3种几率。同时减少物品消失的几率，使玩家可以更加放心的升级自己的装备。



《红月》运营的时间也不短了，1000级的等级上限已经无法满足众多玩家的口味，许多服务器的玩家都已经达到了1000级的顶峰，为了使游戏寿命更长久，本次改版将提高等级上限达到5000级，同时开放英雄系统，玩家人物等级1000级之后，将自动开启此系统，增加人物PK的加成，并在角色头顶用突出图标，展示玩家级别，每500级更换不同的标识，在角色攻击力和防御力上，也都将得到相应的加成。此外，新版本中的升级系统也有所改变，玩家打死比自己等级底的怪物时，经验是少得可怜的。如果玩家想要快速升级，那就必须要选择与自己等级相近，或比自身等级高的怪物才可以。人物死亡时，损失的经验比率由原来的50%降为25%。

《红月4.30》中的怪物区域进行了重新分配，在不同地区的怪物，即使是同样类型，但其等级和属性也会有所差别。根据平衡性，对怪物与不同职业的攻击力进行了更改，增加了光标变化，可以根据光标判断出怪物或玩家比玩家高出的等级，确定对方是不是自己可以惹得起。不过，要注意的是光标放到BOSS身上时，BOSS是不会理你这一套的哦。游戏增加了亲卫队长、巨大的锡哥尼司斯忍者、太阳神官等多种新怪物，对玩家的等级有了更高的难度挑战。一些老版本的地图也做了修改，让玩家可以在游戏中探索的更远，并且新增加了自由村庄与锡哥尼斯峡谷地带。锡葛尼斯以上所有地图有魁首出没，而原来的锡葛尼斯AX、BX、CX、DX地区名称改为农田地区、暗石地区、陨石损落地区和海岸地区。

《红月》刚刚出道时就以任务多样而知名，新版本中当然不会缺少了完善的任务系统。此次更新，增加了8个有连续性的任务，从帮助武器商人，到保护被混混欺负的可怜居民，从可怕的学校怪谈，到浪漫的爱情物语。任务的多样化，和可持续性，令玩家欲罢不能。

在老版本中大家都知道一个人打怪始终是很艰难的，而团队打怪就轻松多了，新版本中修改了团队练级所获得的额外经验，可以让玩家体会到团队升级的快感。未来的版本中，团队打怪将成为团队系统的焦点哦。针对怪物和玩家丢弃物品的保护时间有所减少，而同时增加了玩家不幸死亡掉落物品的保护时间：玩家角色丢弃的物品保护20秒；怪物掉落的物品保护20秒；玩家角色死亡掉落的物品保护5分钟。还有要注意的是，大家吃血的时候要小心了，因为新版里的生命药剂使用后不是像以前那样一次性加上去，而是慢慢的往上加。



结婚这个设定是许多玩家都喜欢的，与一个情投意合的MM在游戏中开始一段姻缘是许多玩家梦寐以求的事情，所以现在许多游戏都开放了结婚系统，《红月》也不甘屈居人后，新版本中的结婚设定令很多人眼前一亮。《红月4.30》中，想要结婚的玩家必须要拥有做任务所得到的祝福的宝石，才可以进入爱的教堂，很浪漫吧。

一款有实力的游戏，不论多老，它都会具备一定的生命力，《红月》这个当年响亮的名字，如今架着新版本的威势卷土重来，相信在其崭新的世界中，又会引起翻天覆地的变化！■



刀剑 online 内测评测

刀剑 Oline》这款寄托着玩家希望的国产游戏终于展开封闭测试了，可以说它以鲜明的特点令评测者眼前一亮。当然，在封闭测试阶段游戏肯定不是最完美的，但随着测试的进行一些不足会逐步改观。从它封测的表现来看，《刀剑 Online》是一款值得期待的国产网络游戏。

网先队·〖残酷天使〗

笔者并没有玩过《刀剑封魔录》，因此以前并未见识过广大"刀剑"FANS 所津津乐道的连招技，而单就《刀剑 Online》中的连招系统来说，的确是个新颖而独特的设置，也是一个充满乐趣的设置。

每个角色所学的技能不同，在设计连招时需要考虑到这些技能的切入点、发动时间、结束位置等等的因素，再加上玩家使用技能的习惯也不同，这就形成了不同的连招。此外，游戏中还有格挡的姿势，可以挡住敌的正面进攻，这大大改变了过去网游 PK 中先下手为强的基本定律，往往是见机行事者更据优势。《刀剑 Online》中还有一项特殊属性--破绽值，攻击和被攻击都会造成破绽值提高，攻击失误和攻击被格档会带来更高的破绽值。一旦破绽值最高，人物通体会闪现红光，角色将有几秒的定身，这个时候若对手抓住机会使用连击，你也是万万不能抵抗的。可见，《刀剑 Online》中的 PK 不再是单纯的你一刀我一刀的砍杀，而是双方技术和耐心的对抗，找出对方破绽并加以利用，就是 PK 获胜的关键。死或生，就在一眨眼间，说得夸张点，就是一招定胜负！当然这是针对玩家 PK 而言的，若在平时打怪中，可以使用"编辑连击技"系统，并为自编连击技设置快键，然后就可以点右键发动，省去很多练级时的重复操作，一套动作若设计得好的话，是可以打出非常高的 HIT 的，笔者在 3 级时就打出了 6HIT，爽啊！

游戏中玩家可以通过各种途径学习阵法，个人感觉，这才是真正体现网络游戏特点的设计，它使玩家协同作战的能力大大加强，就如同武侠小说中的一样，玩家的变阵可以使攻击更锐利，使防御更稳固。当然，阵法也是可以被破的，其关键在于打破阵眼。为了使阵法更具威力，组阵的玩家需要经常在一起演练，特别是多人的大阵，一旦组阵的数个玩家演练纯熟，将会极大的提升自身的战斗力，游戏中一些单枪匹马不可能完成的任务亦必须经过组阵才能完成。

网先队·仙水刀

似曾相识的一切，这便是笔者进入游戏之后的第一感想，游戏内容继承了单机版，又有很大的突破。据说《刀剑 Online》将在完整版中开辟三块不同的新手村地图，然后三个种族将在完成新手阶段成长之后，汇聚于瓦当镇中，希望新地图可以包含更多的新鲜元素吧。人物由 2D 变成了 3D，对于一款动作游戏，这大大缩小了游戏客户端的文件大小，使玩家能更方便地下载游戏。游戏中角色有纵身跳跃的鹰扬技能，可以跳过墙壁，但却无法跳到任何屋顶之上，多少有些遗憾。

随着游戏逐渐深入，笔者对它的好感也多了一些。特别是战斗部分，比起单机版几乎是完全不同的模式，单机版的那些套路在《刀剑 Online》中有继承也有变化。比起单机，《刀剑 Online》的连续技设计采用的是一套完全不同的系统，玩家在单机版中毫不费力就能够连出几十击，而在网络版中，初期甚至连 10 连击也很难达成。说的通俗一点就是单机的连续技考验的是玩家的反映和切换鼠标左右键的速度，而网络版中增加了体力、招式停顿及破绽等限制，需要人去琢磨连招的方式，掌握好连招的时机，这无疑增加了游戏研究的乐趣。

接近一个星期的试玩过后，笔者发现除了上面谈到的优点之外，游戏亦有不足。比如纸娃娃系统有些简单，相同种族的人物配备不同装备后，差别不够明显。游戏地图的功能还不够完善，笔者在野外经常对着小地图也找不着北。当然这些问题通通只限于内测阶段，相信未来会有改观。总体印象，《刀剑 Online》想要延续其单机版的辉煌还需要努力，但其设计中的亮点令人非常看好。如果像素是冷静兼有耐心的研发公司的话，他们也许会将《刀剑 Online》内测延续下去，直到最终满意为止。

网先队·风声边界



因为之前玩过《刀剑封魔录》，所以对这款由单机改编的网络游戏很感兴趣。上线玩了玩，感觉游戏还是做得还不错，特别是音乐的部分，从登陆界面开始，就带有浓浓中国武侠氛围的古朴音乐就深深的吸引住了我。

《刀剑 Online》在网络游戏中算是比较有新意的游戏，其重头戏的 PK 系统，延续了单机游戏的格斗 RPG 特色，很能吸引玩家。

游戏中的一大亮点"编辑连招"，玩过单机游戏的人容易上手，PK 模式具有异地邀请，远端交战的功能，这在目前网游中算是一种创新了，笔者希望《刀剑 Online》能够在招数上，再加多一些绚丽色彩。游戏中红蓝药水的设计还算新颖，让人爱恨交加。第一是价格非常贵，对新手而言药水是奢侈品；第二是喝水后的反应时间至少要 1 秒，等危急关头再喝水是绝对来不及的；第三点喝水的过程是可以被打断的，也就是只要你喝药时被对手攻击，那么药水效果也出不来，这样你不但不能恢复自己，还有可能因此而一命呜呼。喝水的变化带来战斗的变化，使《刀剑 Online》的战斗再也不是无聊的喝水大赛。

对于网络充斥着"泡菜"的今天，《刀剑 Online》以其相对独特的游戏方式进入市场，是否能抵挡得住接踵而来的国外 3D 大作的冲击，独享一块游戏的乐土呢？我想，所有《刀剑封魔录》的玩家们还是会真心期待着它的到来的，也希望它有美好的前景。■

那些期许的幸福 | 轩辕剑Ⅳ外传：苍之涛

“有情人终成眷属”，在《苍之涛》中，却没有任何一对男女能得到这句祝福。



轩辕剑Ⅳ外传：苍之涛

出品公司：大宇资讯
国内发行：寰宇之星
发行版本：中文版 4CD / WinALL
游戏类型：角色扮演〖RP〗
3D加速卡：支持
3D声效卡：不支持
多人游戏：不支持
控制方式：键盘、鼠标
出品日期：2004.2
官方网站：swd.joypark.com.tw

最低配置：PIII500/128MB、32MB显存、8速光驱、2G硬盘





■《仙剑奇侠传》：还有人记得观看这段片尾曲时的心情吗？第一次没有看到期许的幸福，第一次被悲剧感动。



■《新仙剑奇侠传》：虽然是应玩家要求所加，但实在是庸俗化的大团圆——林月如复活的隐藏结局。



■《轩辕剑Ⅲ外传天之痕》：两个可选择的结局，可没有一个是完美的，小雪和玉儿，必须有一个离开。

童话中，总是以“王子和公主幸福地生活在一起”作为结局。于是，我们可以想象那一对有情人接下来的相偎相依，不离不弃。

然而，在《苍之涛》中，却没有看见那期许的幸福：公主永远离开了尘世，公主的转生却继承了她的记忆。亲手杀害公主的王子黯然心伤，悔恨过往的坚持。千年之后，公主与王子再次相遇，只是，千年的时光之后，却依然没有能盼来我们期许中的相偎相依——公主容颜依旧，王子却垂垂老矣。纵横交错的皱纹，磨损的缎带，因时光的流逝而带上了浑浊的双眸中，惟有那怀着忏悔的温热的泪与当年一样——清澈而晶莹……

桓远之



说实话，我不能接受桓远之那老态龙钟的样子。虽然是人生自古谁无老，然而，看到那张曾经俊秀温文的脸庞蓦然间已如日薄西山，真是说不出的悲哀。其实，依照我私心的祈愿，根本用不着安排这千年流逝而去的时光。我相信，就光是凭借磨灭心头的悔恨，就足以让桓远之一夜白头——至少，我们还可以充满期待地妄想着，那两颗宽恕和被宽恕的魂灵，可以迎来一个期许的幸福，一个桃花源中相偎相依的地老天荒。可是，桓远之始终没能拥有这样的幸福。而我们，也许早在他拿起黄金的轩辕剑之时，就应该断了念头，就不该继续奢望他所不可能赢得的未来。DOMO残忍地撕裂了我们的希望，扯开了我们的期许。纵观《苍之涛》，又有谁获得我们期望的幸福了呢？

车芸



车芸自然是没有的。这个可爱、乐观而坚强的少女，单纯的将世界的事物分为“善”与“恶”。“桓哥哥和诗姐姐都不是坏人”，这样简单的信念，在那个时代中，显得是多么难能可贵。于是，我们期许，那个单纯得有如蓝天下一枚冰晶的黄衣少女，可以一直保有她坚定的信念，可以和她喜欢的桓哥哥，抛弃“民族大义”，抛弃“夏夷之分”，只是这样单纯地，偎依着观看日落夕阳。在他们初遇的小竹林中，安然闲适地迎来属于他们的地老天荒。

可就连这样单纯善良的孩子，也不能在乱世的悲哀中幸免。她的桓哥哥，以她不能理解的“民族大义”为由，亲手举起那无双的上古神器斩杀了她，也割裂了她对他那一份不曾变更的执著的信念。

能说是“幸好”吗？可是，在那样悲哀的结局之下，又有什么是可以称作“幸好”呢？也许，只能说，DOMO给了我们些许的慰藉——车芸听见了桓远之的忏悔，听见了他的呐喊，听见他放下了心中的执念，一遍遍地，轻轻呢喃着自己的名字。语气轻柔着，温存着，却又是如此沉重，仿佛每喊一声都是在呕出他的血泪一样。所以，车芸不怨他，一点也不怨了。她知道，她的桓哥哥始终是真心对她好的。这一点在那样悲哀的故事中，已经是一种仁慈的满足了。

然而，这些微的慰藉，不过是狠很捅了我们一刀后，在伤口上撒下了一些糖末罢了。虽不若用盐腌渍的痛苦，但又何尝不是另一种痛楚？正是这句“不怨”，使我们更加心酸于这世间的不平。“有情人终成眷属”，在《苍之涛》中，却没有任何一对男女能得到这句祝福。

慕容诗



慕容诗自然也不例外。作为唯一的幸存者，作为拥有车芸记忆的转生体，她却不能在千年之后重见桓远之时，与他谱写出完满的结局。并非因为桓远之已鸡皮鹤发，而是同时拥有自身记忆与车芸记忆的慕容诗，已无法将这份感情像车芸那样单纯地理解为儿女私情。而是将被宽恕的桓远之，视作可以相伴终生的友人罢了。

世人只知残缺是一种缺憾，可拥有得太多有时又何尝不是一种缺憾呢？慕容诗正是因为多了那一份记忆，才没有办法与桓远之迎来我们期许中的幸福，迎来“有情人终成眷属”……然而，至少，桓远之和慕容诗纵使心境已不同过往，却还能在桃花源中相伴。比起苻殷和拓拔渊，比起阿柔和檀越之，他们还是幸福得太多了——呵，多么可悲的说法啊。如果说还能在他们的身上加诸“幸福”这个形容词的话，只能说明其他人比他们还要不幸啊。

苻殷和拓拔渊

苻殷和拓拔渊是不幸的。不能言语的拓拔渊，总是以温柔的目光注视着那个他心系的方向。而苻殷也总是能了解那温存的眼神中所倾吐的心意。太恒山之颠，茫

茫的白雪下，他们相依而立，眺望着北方，眺望着养育他们的大草原。正是因为时光短暂，正是明白这任务的代价是死亡，所以，他们分外珍惜相依的日子，不放走点滴相聚的时光。然而，就是这样一对璧人，也未能在《苍之涛》中迎来他们的幸福。在失去了心志的情况下，拓拔渊亲手用那把黄金的大剑贯穿了荇殷的身体；荇殷的眼中噙满了泪水，给予拓拔渊夺命的一击——一直都是相伴相随的他们，在对方的手上结束了自己的生命，共赴黄泉……

如此让人心寒的结局哪。然而，即使没有檀越之从中作梗，即使没有在失了甚至的情况下手刃挚爱，那两个人还是无法获得我们期许中的幸福。不论任务是否完成，不论"太一之轮"刻着怎样的历史，消亡始终是他们唯一的结局。不同的是，至少他们可以携手微笑着步上消逝的道路。而我们，在了解没有办法阻止那消亡的情况下，至少希望见到那二人离去时温柔的微笑……可是，就是这样一个小小的愿望，都无法实现。

阿柔和檀越之

比起心意相通的荇殷和拓拔渊，阿柔和檀越之显然又要更可悲一点，檀越之的执念下，无法说服他的阿柔，竟然选择了死亡的道路。执著，有时竟是如此可怕的事物，断送了阿柔和檀越之原本应该拥有的，哪怕极为短暂的幸福。



自以为象征"华夏文化"的桓远之最终葬送掉了自己的幸福。

而最初所说的桓远之，又何尝不是因为那让人心寒的执著，失去了手边的幸福呢？可悲的《苍之涛》中，飞扬着逝者温热的鲜血和泪水的乱世下，竟没有一个人可以赢得我们期许中的幸福。

穹宇苍苍，云涛沉沉，风萧萧兮峭山冷，天茫茫兮淝水寒。历史的苍莽洪涛中，位于这河流下游的我们，也只有回溯着这条悲伤的河流，为那个时代中的他们，祈愿一个期许中的幸福。

所有那些期许的幸福

在《苍之涛》的终曲之中，带着感怀的动容，蓦然回首，竟发现近年来感动我的东西，竟然都是如同《苍之涛》一般的悲剧结局。从《仙剑奇侠传》开始，到《幽城幻剑录》、《轩辕剑Ⅲ外传天之痕》、《仙剑奇侠传Ⅱ》、《圣女之歌Ⅱ》、《幻想三国志》……总共有多少期许的幸福未能实现？

我无法想象，没有冰璃的离去，没有夏侯仪的断腕，我还会不会至今无法忘却那幽日与凛月的聚会和分离。

我无法想象，没有失却的痛楚，没有那俏丽的红衣女子的逝去，我还会不会至今无法忘却那"惟原三人永相伴"的誓约。

我无法想象，没有那让人心酸的海的悲恸之歌，我还会不会至今无法忘却深蓝的海洋上飘荡的悠扬旋律。

让我们记住这些离开和逝去者的名字：

林月如（仙剑奇侠传）
赵灵儿（仙剑奇侠传）
小雪（轩辕剑Ⅲ外传天之痕）
拓拔玉儿（轩辕剑Ⅲ外传天之痕）
苏媚（仙剑奇侠传Ⅱ）
茱儿（圣女之歌Ⅱ）
冰璃（幽城幻剑录）
百玥（幻想三国志）
车芸（轩辕剑Ⅳ外传苍之涛）
……

正是悲剧那刹那间令人窒息的痛楚，才为我们在留下了记忆之中最深刻的感怀，不曾随着时光的流逝而湮没了那样的感动。是"悲剧"造就了"经典"。

有人说，《仙剑奇侠传Ⅲ》之所以只是佳作，而不是经典，就在于它创造了大团圆的结局。真是难伺候的一群玩家呀。是我们自找吗？也许是因为这世界上能够感动我们的事物越来越少，所以，我们才格外珍惜那些能感动我们的东西。并且不断地去追寻。寻找一个能让心灵震撼的理由，寻找一个能让眼泪肆意流淌的时刻，寻找一个现实生活中无法拥有、却心心念念向往着的不朽的情缘。而这一切，惟有在悲剧中，才能将这样的感动情怀升华为隽永，让其沉淀于记忆的河流之中，映出最美丽的简约水纹。

然而，我们又在期许着幸福。期许着那一句仿若幼年时所阅读的童话般，结尾处的那一句"永不分离，幸福地生活在一起"。我们不忍心见到剧中的他们那样悲哀的泪水，不忍心见到那暗夜中落寂的眼神。

矛盾。我们期许一个完满的结局，可偏偏又为那些悲剧所感动，感动于那样不完满的悲哀，让那样残缺的伤感永远留在我们的心中，沉淀出美丽的回忆。我们矛盾着。我们一方面为悲剧的魅力所折服，一方面却又期待悲剧能化为喜剧，哪怕不那么震撼，哪怕不是那么摄人心魄的悲哀。

幸好，在悲剧之后，我们依然可以为他们拼凑出种种可能性，为他们祈愿一个，不可能的完满的结局，这个结局可以存在于我们心里，但不能让它真正的出现。

没有期许中的幸福，我们最期待的又是什么？究竟是一个令人欣慰的完满，还是一个摄人心魄的悲哀？我答不出来。有道是：

泪湿阑干花着露，愁到眉峰碧聚。
此恨平分取，更无言语相觑。
断雨残云无意绪，寂寞朝朝暮暮。
今夜山深处，断魂分付潮回去。■（文/赖尔）


■《幽城幻剑录》：夏侯仪和冰璃，是"经典"的牺牲品。正是他们不可能赢得的幸福，才铸就了漫漫黄沙上悲恸的宿命。


■《仙剑奇侠传Ⅱ》：在结局中，苏媚莫名其妙的就败给了欺霜，真的是很教人郁闷。


■《圣女之歌Ⅱ》：在结局中，茱儿为了救下忽伦舍身挡下致命的一击，不过如果在冒险中选择正确的话，就能达成她活下来的结局。

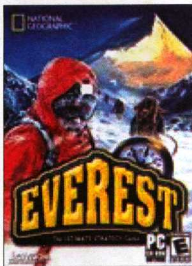

■《幻想三国志》：姬轩等待百玥归来的结局，是游戏所有结局中最凄美的一个。



■《苍之涛》：这种大团圆的画面只能在游戏商的宣传画中看到了，不知道这属不属于大家所期许的那种幸福呢？

向"头脑简单,四肢发达"说"不" | 珠穆朗玛峰 Everest

如果你把这款游戏当作一款运动类游戏来看的话，那你是大错特错了，因为这里绝不需要发达的四肢和快速反应，这里只要一个善于判断的头脑。



Everest

出品公司：Zono/Activision Value
国内发行：未定
发行版本：英文版 1CD / WinALL
游戏类型：运动策略〖SP/ST〗
3D加速卡：D3D
3D声效卡：DS3D
多人游戏：不支持
控制方式：键盘、鼠标
出品日期：2004.3
官方网站：www.zono.com

最低配置：PIII 800MHz/128MB、32MB显存、8速光驱、270MB硬盘
推荐配置：P4 1G/256MB、64MB显存

攀登高峰一直是许多登山者的目标，耸立在世界各大洲上的最高峰，自然成为了登山者摩拳擦掌跃跃欲试的对象，登山界因此也就兴起了攀登各大洲最高峰的风气，世界七大峰也就成为了无数登山者最终的攀登目标。

但登山毕竟不同与爬山，险恶的自然环境，高昂的登山费用，丰富攀登技巧，以及极可能一去不复返的心理挑战，虽然每一个登山者都渴望迎接挑战，但并不是每一个人都能够最终去迎接这样的挑战，并获得成功，正是因此，2004年3月，ZONO公司推出了《珠穆朗玛峰》，让那些整天端坐在电脑旁的人也有机会去攀登世界最高峰。

拟真的虚拟登山体验

《珠穆朗玛峰》是一款小品级游戏，七座高峰，逐一完成的攀登关卡，似乎已经决定了游戏只能让人在百无聊赖时想起，但事实并非如此。游戏中登山的拟真度很高，从攀登之前，不同属性能力的队员选择和各式各样的登山装备配置，再到食物、氧气的携带，虽然游戏中备选物品的数量并不丰富，但却可以让人了解到登山准备的过程，当然如果你想立刻就投入游戏，那么这个步骤大可以略过，不过是否能够成功登峰，这就完全不定了。

游戏中采用了真实的营地设计，从峰底的出发大本营到一路之山的行营，玩家必须逐一抵达后才能向主峰发起挑战，但值得一提的是，行营的位置虽然是固定的，但前进的路线却是自由的，你可以攀岩壁，也可以爬冰峰，不同的山峰都有不同的难度系数，不同能力属性的队员也有着各自擅长或不擅长的对象，怎样为队伍选定一条可以前进的路线，成为游戏中玩家的一大挑战。由于登山是一种团体运动，因此游戏不允许抛弃队友的情况出现，只有队伍中全部的队员都成功登峰，挑战才被视为成功，于是在考虑前进路线的同时，怎样让队员之间形成配合又成为游戏中的另一种挑战。

为了让此番虚拟的登山选动变得真实而刺激，游戏制作人员模拟了现实登山运动中可能出现的各种危险，雪崩、暴风、山体滑坡，甚至是队员的受伤情况都模拟细致，当然游戏中不会出现队员阵亡的悲壮场面，但看到队员爬到一半，却被山顶落下的巨石砸中落下或几次三番勇敢攀爬却最终未能登顶，攀登高峰背后的艰难险阻却已让人深深体会。

策略带来登山的更多乐趣

《珠穆朗玛峰》表面上看是一款运动游戏，但实际上它应该算是一款策略作品。首先，游戏并不象其他运动作品那样，需要玩家亲自去扮演运动员参与运动，因此你不必担心会因为操作不灵的问题，让成绩一落千丈。游戏采用了《盟军敢死队》式的鼠标即时控制，玩家可以很容易地指挥队员进行动作，并即时地从他们的行囊装备中选取物品和查看状态，也因此如果大家之前对《盟军敢死队》中的操作颇有心得的话，那么这一次的登峰行动，能考验你的将不会是操作上的问题。

《珠穆朗玛峰》的游戏难度不高，如果掌握了一定的选人技巧，玩家甚至可以在几个小时内就完成对世界七大高峰的挑战，但很显然这并不是游戏的全部乐趣所在，正如同选择最强者参与挑战获得的乐趣与选择最弱者参与挑战获得的乐趣不同一样，怎样让能力弱的队员也能够登上峰顶和挑战新的登山记录，是玩家能够持续游戏的最大动力。

在登山的过程中查看人物的状态，会发现缺氧或者体力出现巨大消耗会使队员停止不前；能力低的人也会爬不上陡坡或者爬的时候很容易摔下来，这时策略的使用就出现了，玩家可以让一位能力高的队员先爬上去，然后放下绳子，或者让能力低的队员带上辅助装备，更或者让他改道前进。如果不考虑队员的状态，只是用鼠标一圈一点就进行登山，那么就算勉强登上，队员也会大量地消耗体力或者严重受伤，导致在下一处山坡时变得走不动了，这时给他吃一些食品或者用医药箱治疗都能起到不错的作用。如果你还习惯于即时战略游戏中，以士兵的生命作为获胜的酬码，那么这一次如果你依样而行，会发现你将一无所有，登山是一种极限的挑战，只有团结才能让挑战获得成功。

如同现实中登山必须以登上峰顶才能算作成功一般，游戏中只有完成登顶，任务才能结束，玩家可以中途退出，但不能存盘，当然对应这种设计，游戏中每一关卡都给出了限定时间，只有在限定时间内完成挑战，才能被记入成绩，想创造出世界第一的成绩，不断挑战游戏也就成为了必然。■(文/善良的大灰狼)



■成功登顶



■简单明了的个人状态查看



■到达一处分营地



■世界七大峰的挑战



登山是一项挑战极限的团体运动

赛 TIME

首届"天晴杯"游戏制作精英大赛

展现精英风采 铸就游戏产业

比赛时间：

2004年01月06日～03月31日



天晴 SHOW

你**梦想**过自己制作的游戏出现在玩家面前么?
你幻想过释放自己所有的创造力赋予游戏全新的生命么?
你想过有一天自己也成为另一个"仙剑之父，幻灵之母"么?
这一切都能够在首届**"天晴杯"**游戏制作精英大赛中成为现实，同样更是孕育理想的摇篮!
此次大赛专门为目前国内广大热衷于网络游戏程序开发、图形设计、脚本写作的各阶层人才提供了展示才华的舞台，无论是否在游戏行业内，也无论你身处何方，只要你有思想，只要你想制作游戏，那么就在这里把你的才华证明给所有热爱游戏的人看!!
我们邀请最专业的程序员，邀请最知名的游戏制作人，最优秀的脚本和动画制作师，共同组建最完善的评委会，让他们给予你的作品最大的肯定，愿每一位热爱游戏、支持游戏的你能为推动国产网络游戏产业全面崛起而展现出自己最令人震撼的实力!

总奖金金额—120万人民币!!!

奖项设置：

2D设计
3D设计
原画设计
游戏策划
游戏程序设计

大赛主办：天晴数码娱乐
支持单位：中国版协游戏工委 中国青少年网络协会
报名电话：0591-7535145
传　　真：0591-7606704 13501026155
作品上传及大赛指定官方网站：http://2004.91.com

讨厌游戏

Play!

话说讨厌

每个人都有他所讨厌的东西。

在这个时代，电脑游戏散发着大众娱乐和流行文化中最轻盈最鲜活的气息，频频触动着所有与之有关和无关人们的末稍神经，也正因如此，讨厌游戏的人像喜爱游戏的人一样多。

讨厌游戏的人很多，其中一种叫做玩家。

美国俄亥俄大学的一项研究表明，人类所有的行为都是由15种基本的欲望和价值观所控制的，其中之一便是“讨厌”；而这15项中并没有“快乐”、“欢愉”或“喜好”这样的字眼。

Discovery网站近日报道，一项基于众多互联网用户进行的调查结果显示，人们之所以会对某些事物产生讨厌的心理感受，原因在于害怕这些对象对他们的身体及生活环境构成潜在的威胁或造成负面的影响。而在这项调查中所用的材料，不过是些日常生活中最普通的物件。

昔年多病厌芳尊，今日芳尊惟恐浅。讨厌是一种难以琢磨的情绪。

于心有不厌，即事多所欣。讨厌与喜爱的差别，不过是在一念之间。

山不厌高，海不厌深；青山不厌千杯酒，好书不厌百回读。

懂得自己所厌，方才珍惜所不厌的一切。

讨厌游戏的26个关键词



Abandon
放弃

玩不玩游戏是一种选择，玩什么游戏也是一种选择，而选择即意味着放弃。

随着爱好程度的增加需要不断投人时间精力，直至上瘾成癖，这并不是游戏的"专美"，但游戏在这方面表现得十分突出。绝大多数的上学、上班一族，属于个人生活的时间每天理论上有十六个小时，实际可供支配的时间一般不超过六小时，而游戏极具魅力的互动娱乐特性像传说中哈默林花衣笛手的魔笛一般，会使人情不自禁地想继续下去。喜欢游戏的玩家，可能被迫放弃其它一些同样有趣的东西，这倒不算什么，当游戏时间有限(请注意是有限)延长到一定程度，玩家们还有可能被迫放弃一部分围绕自己身边的亲情、友情、爱情、阳光、空气和水……生活就是这么冷酷。

有一个老掉牙的故事：古希腊哲学家苏格拉底带领三个弟子经过一片麦田，要他们摘一个最大的麦穗，只许前行且只有一次机会。

第一个弟子很快就发现了一个大麦穗，他担心错过这个麦穗就摘不到更大的，于是迫不及待地摘下来。当他继续前进时，发现前面有许多更大的麦穗，但已经没有了机会。

第二个弟子看到不少很大的麦穗，但下不了摘取的决心，总是提醒自己后面可能还有更大的，当他快到终点时才发现机会都已错过，只好随便摘了一个看上去大的。

第三个弟子走前三分之一路程时，先观察麦穗的大小和分布规律；再走三分之一时，验证刚才的判断是否正确；等走到最后三分之一路程时，他在比较大的那类麦穗中挑了一支看着顺眼的，然后心满意足地走出麦田。

这个故事说的是放弃的智慧。

问题在于，平凡的人们并不总是拥有那样的智慧；更糟糕的是，很多时候人们根本没有使用他们头脑的机会，或者欲望。

舍得舍得，有舍有得，如果生活中游戏让人放弃的超过了游戏本身所能给予的，那么放弃游戏便是一件顺理成章的事情。



Betrayal
背叛

在那个玩游戏被很多人认为带有离经叛道意味的时代，他接触了第一款游戏。作为一个为中华崛起，同时也为自己家族崛起而肩负读书重任的少年，他背叛了师长们的谆谆教诲和黑板边亲手张贴的学生守则，义无反顾地把每一点像海绵里的水一样挤出来的时间都用在了游戏上。

凭借与生俱来的一点小聪明，若干年后，他保住了自己继续接受四年高等教育的权利。同时，他结识了身边的她和游戏中的它。她是他一见倾心的女子，情愿与他偎依整个晚上，哪怕一语不发地观测天象；它是他网络游戏中的情侣，一个标称为异性的ID，二人携手仗剑闯过地图中的天涯。

因为游戏和它，他背叛了曾经对她许下的诺言。一个有星星坠落的夜里，她以泪洗面，黯然远去；他冷若冰霜，回身便进了宛若有花烛照耀的机房。他的它完全替代了她，游戏中的婚礼也堪堪算得热闹排场。

时间过去并不久长，虚拟的日子怎耐到七年之痒。有一天，它突然在游戏中销声匿迹，像静谧的雨丝滑入湖面，一点涟漪都未曾荡漾。他从此形单影只，在各个服务器寻找它的去向，像可怜的祥林嫂，不停念叨那只来去无踪的狼。

当他感到了无谓和绝望，便自暴自弃地加入了战盟，准备把那腔从未降到过零的热血挥洒在疆场。他不断地从一群人中辗转到另一群人中，肆意妄为，背信弃义，就像三国时代的吕奉先和魏文长。

终于，他开始厌烦这一切，开始讨厌游戏中的自己。铁手，冷血，追命，无情，扯开了道德的羁绊，扔掉了责任的束约，情义和快乐像被缉捕的逃犯，远远匿藏。

假如生命中曾经有些什么原则的话，他想，已经在游戏中背叛殆尽了吧。忘掉那些往事大约会轻松些，即便忘记过去也意味着背叛。



Cheat
作弊

在单机游戏时代，如果你想迅速的对一款游戏失去兴趣，那么最好的(甚至是唯一的)办法就是作弊。在HP变成255，金钱变成9999之后，你会在短时间内获得巨大的快感，然后立马泄气。不过，在那个时代，作弊对于游戏的破坏力还是相当有限，作弊之后，你会觉得这个任你为所欲为、缺乏挑战性的世界实在无趣，但你至少不讨厌它。而且最重要的是，你作弊了，你无聊了，一切结果只和你有关，丝毫不妨碍其他人享用这款游戏的乐趣。

而在Online Game时代中，作弊威力大增，成为一种可以彻底摧毁游戏价值的东西。在你筚路蓝缕爬级的时候，在你辛辛苦苦攒钱的时候，在你疲于奔命跑任务的时候，你不知道有多少人，在借助什么样的办法，用比你少得多的代价，获得了比你多得多的东西。瞧，这是一件你苦战N小时，用尽全部家当才换来的装备，你自豪的欣赏着它，爱不释手。如果你知道，在某个阴暗的角落里，某个作弊者用一个程序就可以简单的批量生产……那么你马上就会对你沉醉的这个虚拟世界丧失一切希望。

在单机游戏中，一个人作弊，毁掉的是一个人的乐趣；而在网络游戏中，只要一个人作弊，就可以毁掉1000个人的乐趣。在一个服务器里，只要有一个(对，哪怕一个)作弊的"特权阶层"，就足以丧失掉整个世界的公正性和所有游戏规则的公信力。因为它会让人想起现实世界里很多令人讨厌的东西：为什么这个愚蠢的人竟取得更好的成绩？为什么这个懒惰的人会获得更高的职位？为什么这个恶劣的人能赚到更多的金钱？我们来到这个虚拟世界，就是为了逃避这些让我们讨厌的东西，而不是想看到这个世界和现实一样令人讨厌。

其实，虽然讨厌作弊，但是我们中绝大多数人都不能抵御作弊的诱惑，正如我们憎恶拥有特权的人们，但是如果有机会，我们也渴望拥有特权。所以，也许作弊本身并不是一种值得讨厌的东西，真正令人讨厌的是我们脆弱得不堪一击的良心——无论是在游戏OR现实里。



Death
死亡

提起死亡，可能每个人都会有各自的概念，厌恶在游戏中死亡或厌恶故意把人整死的游戏，区分微妙，但最终的结果相同，那就是因为讨厌这种令人不爽的死法，进而讨厌起了游戏来。

"如果游戏中的角色受法律保护，我就要告大宇谋杀！"当年一起玩《仙剑奇侠传》的朋友充满愤恨的一句话，让我记忆犹新。不可否认，我与他有同感。蝶仙、林月如、赵灵儿这些鲜活可爱的角色，就这样随着故事的结束而香销玉殒，实在令人不甘啊！直到2000年，推出《仙剑完美版》时仍然有痴心玩家热衷于所谓"月如不死"的第二种结局，而不愿意接受游戏主角死亡的事实。其实，也正是因为与流行的渴望美好结局和大团圆模式的设计背道而驰，才使"仙剑"成为玩家心目中难以忘却的经典。而悲剧的作用，就是把有价值的东西毁灭给人看，从而使它的价值更大，更受到人们的怜爱，使人们希望看到好一点的结局的愿望更加强烈。所以，这其实并不是人们讨厌游戏的理由，正相反这是人们喜爱并追求和享受游戏的理由。不过，当人们的愿望异常强烈时，悲剧也会变成令人反感的东西。就象《仙剑2》，尽管拥有着较为出色的品质，但却难逃被玩家讨厌的厄运，因为玩家对于一代结局和情节中难以实现的愿望的强烈期待，引发出对游戏近乎苛刻的要求，而致使再完美的《仙剑2》也无法令大家满意。既然无法满意，就去鄙视和推倒它，这其实不是《仙剑2》的悲剧，而是整

个“仙剑”系列的悲剧。

在网络中，我们也经历过很多令人不愉快的死亡，比如被人杀死后还遭到“鞭尸”，这在CS等游戏中非常常见，而在《UO》中更有类似于解剖等非常令人讨厌的设定。除此之外，更多的不满来自游戏中的恶意PK，没有人能心平气和的接受死亡，尤其是如羔羊一般任人宰杀，全无还手之力，眼睁睁的看着凶手逍遥法外，就等于承认自己的彻底失败。而引发游戏中恶意PK的因素，除了玩家个人行为之外，还包括游戏设定的疏漏，比如对红名惩罚过于宽松或是代表游戏秩序机器的NPC警察太过软弱或稀少，让PK爱好者大有空子可钻，这自然而然地形成了一种建筑在别人痛苦之上的娱乐，说白了，PK其实也是一种游戏方式，但它对于被PK者来说却明显不公。这些无辜者，或者在频繁的死亡中变得麻木，甚至因为厌恶PK而变成反PK的杀手，或者难以忍受那恶毒的世界而愤然离开游戏，这虽然是人的错，但却也成为了放弃游戏的理由。



Epic
史诗

对于Epic，与其以“史诗”称之，不如用“经典”这样的惯用语更易于被人解读。无论如何，在游戏世界里想要甄别那些头上顶着“Epic”头衔的家伙并不困难：这些史诗游戏至少家传三代，否则只能算是暴发户而不是真正意义上的世家。既然是游戏世家，就必然要时刻谨记弘扬本家之风范，一年一度的“登坛作法”只能算是正常，但万万不可三五个年头都没有动静，那样子是会被当作“破落户”而遭到遗忘和感怀的。这年年岁岁的亮相之事自然要作，不过家传之作往往承载着太多的积习和期待，一举一动都有个规矩的约束及发展的压力，一成不变吧那叫固步自封，真搞个创新变革吧又会有一群“骨灰玩家”跳出来指摘，能抓住这家道兴旺之本的又有几个？所以常常见到十代八代的史诗游戏就在最新一作上栽了个跟头，从此日渐式微、一蹶不振，真应了那句“壮志未酬身先死，常使英雄泪满襟！”

史诗游戏守业难，对于玩家来说，面对史诗游戏又何尝不是需要鼓足勇气?既然被称作“史诗”，这游戏架构之庞大，历史沿革之悠远，还真不像普通小品新作般可亲可近。更可气的是，你错过了这一经典系列的第一作，你可能就永远不能像从头玩起的玩家那样享有如数家珍般的炫耀的权利，备不住就会高山仰止、望而却步了。



Forsaken
孤独

“其实我并非是一定要玩游戏，而是想你能陪我。”羽对龙这样说，“我不想两个人各玩各的，在现实里独处，在游戏里依然独处，那根本就不会有乐趣可言，不如放弃。”

羽说自己是孤独的，有时候她甚至会觉得自己在游戏中的角色与所有人都格格不入，长时间的独对电脑，使她变得更自我更矜持，但是她并不喜欢这样，她渴望有个人能够认同她的想法，并且成为她的游戏伙伴。“一个人玩游戏忒没劲。作为一种大众娱乐，游戏就应该是大家分享的东西，就如同多年前几个人凑在一起玩着《大富翁》一样，集体游戏的乐趣，是一个人永远无法感觉到的。如果你无法找到游戏的伙伴，那么游戏也就没什么意思了。”

龙也是孤独的人，他甚至很反感游戏时被别人打扰，当他完全融入游戏世界后，也根本不会注意到周围的人或事，只有在游戏的间歇，内心深处才会有那么一种莫名的孤单和寂寞，但他并不在乎。“我是不喜欢与别人一起玩游戏，因为很麻烦。一个人时你想怎么玩都行，不受其他人左右，而有了同伴后行动就会受限制，不自由，而且碰到俗人还时常会为些小事吵个没完。我是很讨厌需要了就叫上你帮忙，而不用了就把你扔在一边的人。与其那样，我不如离远点，一个人自得其乐。”

在游戏的个人性以及网络的隐蔽性编织的世界中，很多玩家都青睐于相对安静和独立的空间玩游戏，躲在电脑屏幕的背后，注意力全部集中在游戏里，而不受外界干扰。有时一些敏感的人甚至会讨厌身后站着别的人，而影响他在游戏中的水准发挥。毕竟玩家大部分是年轻人，既然年轻，往往是多了几分独立要求，当然同时，他们又由于生活不得不离开虚拟世界而接受这个现实的社会，他们就不得不去承受这种发自内心的孤单。但对另外一些人而言，正如羽一样，没有伙伴的游戏，是不玩的。

从症状强弱来看，这也许是最轻的一种不玩游戏的症状了，还没有上升到讨厌的阶段。



Gunman
枪手

“枪手”本指那些考试时作弊，冒名替别人做文章或答题的人，此行为则被称为“枪替”。从这小小的名词考据来看，游戏媒体上的枪手稿泛滥、相关文章作者队伍发生“枪化危机”，究其根源是相当值得玩味的。

有需求才会有“枪替”。游戏厂商有宣传自己产品的需要，原本关于自家的产品，自会由市场部的相关人员整理图文资料或试用程序做公告。不过这样的宣传工作往往是上不封顶下不见底，做多少都不算多(或者在BOSS眼中都嫌少)，图片影音素材就那么多，能无限“繁殖”的就是文字的组合，于是便会雇佣写手们代为劳作。

这种现象妙就妙在，文章之所以成“枪稿”，决定权不在“枪手”，而在于刊登它们的媒体。就好像考场明知这些考生都是“枪手”，但不能让考场空着，于是统统放行。所谓“不能让考场空着”的说法，对游戏媒体来说不外乎审稿不严造成的“无心之过”，或是稿源不足造成的“明知故放”。然而真正令人担忧的却是媒体的商业化，这种商业化，其实就是以媒体的公信力去换取厂商的广告投放。既然我厂商花了钱，你们媒体说我的产品就得我点头先。而在金钱的压力或是诱惑下，媒体出卖了他们的话语权，成为最大的“枪手”。



Humbleness
卑微

世上总有一些人处于既非主流也非另类的尴尬境地。他们难以融入周围的社会，也缺乏叛逆的勇气，他们如同蝙蝠一样被逐出两大阵营，无法从别人肯定的目光中获得安全感和成就感。

我就是这样一只落单的蝙蝠。如果说每个人都是社会中的一滴水的话，我不过是水中的一个气泡，我的存在，只是为了证明这个世界的确是多元化的。

主流人士凭借话语优势获得社会的承认和关注，另类人士依靠叛逆精神为自己争得一个独立的世界，而既非主流亦非另类者却不得不接受“人卑言微”的事实，尽管他们也有希望，也有梦想。

作为一只卑微的蝙蝠，我早已放弃了争取的努力。什么样的东西都可以被称为生活，我的也一样。我决定做一个一无是处、无利可图的人，让世界在我面前疲惫而无望，让它莫名其妙。

要做到这一点其实很容易，你可以借助酒精，你可以借助文字垃圾，你可以躺在床上一动不动，四肢平摊，两眼平静而空洞地望向天花板。

我选择了游戏。游戏让我在这个无意义的世界里找到了点有意义的东西。当我的想像力在游戏中得到愉悦，当我的梦想在游戏中得以实现，嚣张的世界终于安静下来。它以奇怪的目光注视着这个对自己毫不理睬的年轻人，一定也感受到了被冷落的滋味。想到这一点，我就禁不住想大笑。这本身岂非就是一场游戏?

但有些游戏却总在提醒我们记住自己的卑微，比如《模拟人生》。如果评选有史以来最无聊的游戏，我想它应该首当其冲。这是款没有色彩、没有生气的游戏，一切都按照预定好的程序有条不紊地进行着。生活已经很无趣，为什么我还要在游戏里把这无趣的生活重复下去?

游戏在这个社会中的地位并不比我好多少，它有着和我一样的尴尬——无法融入主流文化，也背离了最初的叛逆精神。

卑微的游戏，其存在的目的就是为了给卑微的人们制造梦想。

游戏如果没有梦想，跟咸鱼有什么分别？



Irritant
刺激

刺激：我们可以直观地将刺激定义为吃饱了饭没事干的人们的一种较为普遍的消遣方式，或者还可以更简单地将刺激定义成找罪受。看到过很多人排队坐过山车吗？就为了那短短几十秒钟的刺激。享受过配合高额保险的蹦极运动吗？个人以为那与自杀只有一线之隔。恐怖片也是不朽的主题，总有很多人透过手指缝隙，尖叫着享受那种来自影片疯狂的冲击。所有这些不就是吃饱了没事找罪受吗？上苍保佑那些吃饱了饭的人民。

现在更有了游戏，它总能给我们的想象力插上翅膀，在那个任意创造的时空中，我们可以想象出很多受罪的方式，带给每个参与其中的人更接近真实，更丰富的感观体验。也就是更深触动中枢神经的刺激。硝烟弥漫、狂轰烂炸、枪林弹雨再配合废墟瓦砾那就是刺激了；刀剑相击，血光飞溅、肢离破碎外加惊声尖叫依然是刺激；风驰电掣，天旋地转，头晕眼花再用狂热的重金属噪音撞击你的耳鼓那就更刺激了……好了，现在休息一下，深吸一口气停止你抖动的身体；擦擦手心的冷汗以免影响游戏的操作；喝杯可乐让心跳次数从200降至80以下。OK，让我们继续吧，所有的刺激来得再猛烈些吧。

我们的电脑技术的确发展得很快，这让我们的"刺激"创造者们轻松地找到了很多挑逗你的有效方法。所有的方法的确变得更新鲜，更直观，更有效，但因此所导致的游戏后遗症却也是按正比愈演愈烈。举个例子，当年《DOOM》的诞生可以说是划时代的创举，它把游戏原本所能带给人们的"痛苦"提升到了另一个高度，并因此诞生了一个专业医学术语DIMS：DOOM诱因动作眩晕症(Doom-induced Motion Sickness)。对于这种症状，一般女性比男性更容易获得这种现象，随着年龄增长则会更加严重。有一部分人会有这种反应仅仅因为帧数(fps)太低，有一部分人仅仅由于移动的时候视场上下移动，更有一部分人认为DirextX会让他们难受，而OpenGL不会。非常多的人在一开始玩FPS时就会遭受到这种Stimulator Sickness，然后很快就恢复了。这种类似晕车的症状是无法完全治愈的，只有一些简单的调节方法可能会对你有所帮助：首先，你要给你的大脑更多的虚拟刺激告诉你，你没有移动。如果你在一个很黑暗的房间里玩，打开灯，那样就有很多显而易见的静止的东西在显示器周围。如果你有一个很大的显示器，并且坐的过近了，移远，那样活动的图像会更少的占据你的视野。

所有调节的方法为免有些多余，真的痛苦为什么不选择完全放弃呢？为了您的健康，请远离游戏；而选择放弃健康的人们，请高唱《上苍保佑那些吃饱了饭的人民》。



Job
工作

俗话说360行，行行出状元，你完全可以把游戏当成是一种工作，也可以选择献身给游戏事业，但是千万别把"这一行"误解为轻松愉快的事，更不要试图成为一个"工作狂"。事实是，每一个掉进"游戏"圈套的人，都有那么点工作狂的症状。但是千万不要人为的将娱乐变成了工作，否则后果自负。

典型案例1是那些网游盟主们，为了维护和壮大自己的组织，他们将全部业余时间都投入到游戏中，甚至经常熬夜或通宵达旦，即使睡觉也会梦到与游戏相关的事……这就如同一份永远做不完的工作，开始时也许会因为新鲜感而觉得充满挑战，但是当你日复一日的重复着那些琐碎事务时，你总有一天会厌倦。这些老大们，一天要面对几十、几百号人，不厌其烦地为他们排解各种问题时，再也没有多余的时间去练级、去体验游戏，更没有闲暇泡MM，甚至对现实生活不闻不问。于是他们爆发了，对那些永远解决不完的问题和挥不去的烦恼大声说"BYEBYE"，而后一走了之。事实是，没有任何一种工作是轻而易举的，更没有人会从骨子里喜欢一生操劳，一旦你陷入讨厌的工作漩涡而无法享受到游戏娱乐和放松的一面时，你也就再对那游戏提不起兴趣了。

典型案例2是奋斗在游戏行业的人们，特别是游戏媒体的编辑们。他们对待工作的狂热程度，决不亚于前面的"盟主"，但是他们并不厌恶工作，而只是对游戏存在着一些情绪。很多人都以为游戏编辑是个轻松快乐的工作，"干活不累，还可以整天玩游戏，这是多么令人羡慕的工作啊！"说这话的人，一定忘了"物极必反"的道理。试想，一天8小时玩游戏，你肯定是很爽的，但是如果将游戏时间加大到16小时或20小时(4小时睡眠)，并且持续不间断，玩了一遍又一遍，而且是一周之内更换上这么2、3款，一个月中可能要安装卸载10或20次(人受

的了，硬盘都受不了)，遇上个"垃圾"产品，还可能出现反胃、呕吐、眩晕、消化不良……但是你还不能反抗，为了在做文章的时候作到对游戏了如指掌，并且有公正的评判，你必须强迫自己耐着性子去体验。这样的工作，一天两天你也许觉得新鲜，一月两月你还能忍耐，一年两年呢，估计你就要疯掉了。不玩行不行？回答是不行！因为这是工作。我曾经惊奇地发现，自己电脑硬盘里装了一大堆玩了不到3天就放弃的游戏，另外手边还有一堆"垃圾"或"半垃圾"的游戏等着我去测试，而自己真正喜欢的游戏却压根没有时间去玩。于是，出于一种厌烦和鄙视的情绪，我从心底里讨厌那些"垃圾"游戏，讨厌它们浪费我的时间。相信，与我有相同想法的游戏编辑，大有人在。



Kawaii 可爱

在吃完第25块涂满奶油的蛋糕之后的感觉是什么？还可以再来一块吗？

如今，日式"唯美"游戏里的大眼睛女孩和她们如儿童般的甜不啦唧的牙牙语，已经如第26块奶油蛋糕那般打倒了我，让我彻底的，毫不留恋的逃离这些游戏——虽然它们曾经带给我那样多青春期萌动的乐趣(洗手间吐一下先)。

正如我说到的奶油蛋糕一样，这些游戏的每一个幼稚可爱的人物造型、每一张色彩漂亮的场景图片，甚至每一只造型别致而笨拙的小道具，都能让我眼前一亮，有恨不得把它们从显示器里拉出来、抱起来的感觉，不过，当成十上百个它们堆积到一起的时候，我就麻木了(最新流行术语叫"审美疲劳")，被它们温柔的打败。

每一个卡哇伊的女孩都忽闪忽闪着大眼睛，她们有什么区别吗？一般的模式会是这样的：有一个刁蛮任性的(她应该是短头发和精干的打扮)，有一个是温顺柔美的(她应该有着一头长头发并穿着浅色的衣衫)，还有一个是睿智沉静的(她会有一副眼镜)，人物设定足够多的话，也许还会有一个穿着黑色皮装的SM型，一个俏皮娇痴的妹妹型……她们太可爱了，没有缺点，无可挑剔。她们都会抱着你喊"爱我"，甜蜜的爱意让你觉得自己被泡在一口注满了鲜橙多的大浴缸里，无法爬出，无法呼吸。

在这种卡哇伊的游戏世界里，我似乎总在一片蓝天白云的绿色草原上奔跑，大地柔软如床垫，白云像飘动的大棉花糖，房子如积木，草和花朵是艳丽的。连怪物都是笨笨可爱，可以摆在女生的床上抱着睡觉的那种。这些东西让人斗志全无，懒懒散散，甜的发腻，就连那些刻意描写的爱恨情仇，也像是好玩的过家家情节，一句话，它让你全身松软，没有一点点不好的情绪，四肢平展，舒舒服服的说声"没劲"。

记得在《黑客帝国》里，矩阵曾经为电池人类们创造了一个没有烦恼的完美世界，但是人类毫不领情，居然接二连三的很快死掉了。我觉得他们肯定是被腻味死了。所以，我不再玩卡哇伊的游戏。



Lost 迷失

越来越多的人们开始选择加入游戏的"迷宫"，因为你迷恋，因为你迷惑，因为你已经在这里迷失了自己。相信很少有人会静下来问自己，你为什么砍怪？你为什么让战火弥漫？你为什么追求数字？你为什么……就是那么一点点虚荣吧，就是那么一点点成就吧。

在游戏的世界中迷失，迷失的是最真实的自己，在那里你也许有一个庞大的帝国，在那里也许有最惊险的生活，在那里甚至还可能还有漂亮的MM投怀送抱……总之在那里你为所欲为。事实呢？你真正设想过其中的事实吗？真的要感谢上帝，你没有《黑客帝国》中尼奥一样可以洞察一切的眼睛，不然那些0和1交织的字符串一定会让你感觉恶心，正是它们构成了那些华丽的城堡，正是它们组合成了价值连城的宝藏，也正是它们勾勒出了MM诱人的曲线……面对所有的假象，你难道不要对电脑，或者对制造梦境的那些所谓的"艺术家"，深感厌恶吗。现在你应该开始自责了吧？

迷失自我，想想看，你自己面对电脑屏幕，忍受着辐射做了多少无意义的事。这是一个圈套，或者说这就象是一颗裹着糖衣的毒品，起初它是甜的，吸引着你兴致勃勃地去品尝，随后便无法自拔。现在回到现实中来，想想生活中身边的人们吧，他们曾经试图多次帮助你从梦境中清醒过来，而你回报他们的却常常是苍白的冷眼。现在你不觉得惭愧吗？

清晨醒来的人们感觉总是痛苦的，因为他们从一个甜蜜的梦幻中醒来。但是，当我们对着身边的亲人，说一声"我爱你"的时候，他们会回报给你同样的问候，这种问候才是最真诚的，也正是因为这种发自内心的问候，让梦醒的痛苦即刻离我们而去，这就是真正的幸福。我相信冷冰冰的电脑永远也模拟不了这种最真挚的情感，程序字符永远只是程序字符。我不愿再陷入深深的自责，当然也许你从来就没有自责过。



Monster 怪物

在游戏制作学院的课程安排表里，有一门学问是一定得作为必修课的，那就是《怪物设计学》，而且应该有很高的学分。

这位同学有反对意见。也许"怪物设计"不像游戏引擎或者主角人设那么举足轻重？甚至还不如音乐制作或者人物配音那么重要？因为那些权威的游戏评论家们从来不把"怪物设计"作为给游戏打分的标准之一？我要说的是，错了，你和他们都错了，大错特错！

你在游戏世界里见得最多的角色是什么？女主角？不不，她们只在说话的时候才能一现芳容，NPC？很遗憾，他们99%都是城镇居民。是谁？伴随你走完冒险全程？是谁？陪着你经历所有风风雨雨……只有我们伟大的怪物们！

所以，对怪物设计的不满，完全可能构成我们讨厌一款游戏的重要原因。在我的印象中，第一款因为怪物的丑陋而遭到我讨厌的游戏是《魔法门之英雄无敌》。在此后的若干年内，我渐渐成为了"英雄无敌"的铁杆FANS，回想起曾经的愚蠢，在庆幸自己没有错过整整一个系列极品游戏的同时，不禁对当年偏见的力量感到惊讶——就因为怪物们的难看，我曾经否定了这么一个伟大的游戏！

很多欧美游戏之所以不能在中国获得认同，第一是因为主角的丑陋，其次就是因为怪物和主角们一样丑陋。我们中间绝大多数人是看着漂亮的日本动画长大的，还与可爱的小熊和兔子为伍，而西方的孩子们更喜欢玩爬行动物和虫子——这让他们和我们的怪物美学观点有了很大的偏差。我记得在《魔法门Ⅵ》里有一间羊鸣教的废庙，里面全是各种颜色的眼镜蛇，制作者精心的描绘了它们腹部的鳞片，让它们看上去无比逼真——如果说游戏制作者是想让玩家厌恶这群怪物的话，那他们成功了，我的处理办法是用最强大的法术在一秒钟内把成十上百条这种东西化为灰烬：完全不计成本。假如整个游戏里全是类似的怪物，我想我会毫不犹豫的放弃它——哪怕它是一部里程碑式的经典。

停笔之时，看看屏幕右下角的时间，还有一个小时才吃午饭，我还有时间去排解一下因为回想那些恶心的怪物而带来的呕吐感，谢天谢地。



Nostalgia 怀旧

国人总是有一种怀旧的情绪，这似乎与我们数千年来文化的发展与沉淀有密不可分的关系。与其说怀旧是一种情绪，到不如把它当作一种习惯去理解。怀旧之情可以通用在诸多事物之上，玩家的情绪也不例外，那就是他们的一种习惯。一次创造力长年积蓄后的突发可以成就一部经典，而就在经典诞生的同时，一种盲目的习惯也就悄然形成了。

人们开始相信某些曾经打造经典的人，开始期待这些人能将更精彩的故事展现在面前。当听说某经典续作即将登场的消息后他们甚至兴奋得睡不着觉。此时在怀

旧情绪的煽动下，人们已经完全忽略了一点，任何饱含智慧灵光的创意都不是随便拍几下脑袋就能想出来的。于是为了赶在第一时间延续你的幻想，你可以在清晨骑单车数公里，你可以不惜血本花费数十大元，甚至毫不犹豫地扔出数千元淘汰自己曾经心爱的电脑。随后你必定会再骑着单车，以每小时20公里以上的速度返回，此时过分消耗的额外体力完全可以忽略不计。最后一点点期待的热情将消耗在电脑桌前，制作者为了充分享受用户们的热情，特意准备了长达数十分钟的安装界面，此时你单纯的眼中还在烁烁闪着光芒。运行游戏，屏幕上故人依旧，可那段所谓新的经典“传奇”却常常是让人不敢恭维。面对必然的挫折和打击，许多念旧的人还会有另外一种习惯性的表现——咒骂，咒骂制作公司不思进取，咒骂发行公司唯利是图，咒骂枪手们言不由衷。

初恋的感觉只有一次，游戏的乐趣也遵循着同样的情感原则，旧时的快乐常常象初恋的情人那样一去不复返了，然后我们只好继续再作一个习惯怀旧的人，开始长嘘短叹。且不知一番感慨之后不过是在少经沧桑的脸上，为另一道皱纹的兴建举行了一个奠基仪式。人们就是这样走向成熟，然后给自己更多怀旧的机会和理由，但为什么不勇敢地抛开幻想，正视每一部所谓的“经典”。



Objective
目标

在史蒂芬·柯维等时间管理大师们看来，管理时间并不复杂，关键在于制定合理的目标。只有对目标保持清醒的认识，并充分掌握实现目标的方法和进程，你才有可能改善自己的时间支配状况。

我是一个很讲究效率的人，每年我都会给自己和自己的工作确立一个年度发展目标，每月制定一个短期目标，每天睡觉前还会抽出半小时的时间，总结当天的目标完成情况，并安排第二天的工作日程。

白天，我的每一分钟都被安排得满满的，一切都按照我的时间预算表有条不紊地进行着。我没有所谓的“周一征候群”和“周五征候群”，我知道先穿袜子再穿长裤可以节省5秒钟，我讨厌不速之客和刁蛮的上司，我喜欢把工作桌整理得井然有序，因为我曾计算过，如果桌上堆得乱七八糟，我平均每天就会为找东西而多耗费1个小时，每周会浪费5个小时。

我严格而精确地完成着预先设定的一个又一个目标，很多人对此羡慕不已，但也有人认为我行事过于机械，甚至由此推断我是个乏味无趣的人。

事实上我也有自己的兴趣爱好，那就是玩游戏。在我的日程表上，每晚8点到9点，看完新闻联播和焦点访谈后的一个小时，是我的游戏时间。游戏能让我放松下来，忘记所有的目标和计划，感受片刻的自由。当然，我很清楚，这自由不过是一种幻觉，一个小时后，我还是要回到现实中，去完成时间表的下一个任务。

我通常只玩《泡泡龙》和《打冰砖》等比较简单的游戏，玩的时候不用费什么脑子，结束后也不会有什么牵挂。上星期朋友向我推荐了一些据说是“大作”的游戏，可没玩几天，我就放弃了。的确，内容很精彩，有战争片、有武侠片、有科幻片，但令我不快的是，这些游戏总要求我去达成各式各样的目标，否则就无法继续；而这些目标，有时真的很无理，比如找一些做饼用的配料，或是去某个荒岛找一个什么箱子。

我感到厌倦，现实已经有太多的目标等着我去完成，为什么到了游戏里我还得接受这么多强加于我的目标？

我的想法很简单：如果游戏无法达到我最初定下的“自由、放松”的目标，我宁愿把游戏从我的时间表里删除。



Punk
朋克（阿飞）

Punk：有一种解释是街头阿飞或无知人的统称，另有一种解释为一种音乐形式，进一步引深为一种人生态度。这里我把其归结为游戏态度的一种，它代表着过分特例独行的玩家群体。

最初谈到的朋克精神和朋克音乐产生于大工业时代，那是一种反社会情绪的鲜明体现。朋克人群厌恶一切世俗的事物，传统的一切都被他们称为垃圾，甚至他们也会厌恶自己，不然Kurt也不会用猎枪打爆自己的头。最初表达朋克自由精神的最佳方式只是音乐，那是他们的旗帜，是宣言，也是他们发泄的场所，而现在终于有了游戏。

游戏的产生使朋克精神的展现空间得以拓展。尽管电脑程序制定了相应的规则，但那并不象现实中的约束力那么严格，更多的时候他们可以按照自己的意愿任意而为。他们在这里尽情发泄，解决NPC，解决世界，解决自己。这就是朋克的游戏世界，也是朋克的游戏精神。

如果我是朋克，你们千万不要跟我谈什么有关电脑的技术，Dirext9和Dirext8跟我没什么关系，我要的只是一张可以奔跑的地图和一支可以发射子弹的枪。如果我是朋克，你们千万不要跟我谈什么有关游戏背景的东西，至于这是三国时期还是日本的战国并没有什么区别，我要的只是统治、指派那些看起来有本事的人们去做我想做的事。如果我是朋克，你们千万不要跟我谈什么有关游戏艺术性的东西，音乐是交响还是民乐，画面是写

实还是幻想,在我看来都是垃圾,为什么我还在游戏,只是要随便做点什么。

朋克们并不想赢得他们观念中的"世俗人"的理解和尊重,事实上他们也不想与其他人群有任何沟通,尽管他们常常被视为另类,被嘲笑为自甘堕落,甚至被唾弃,但朋克却长期倔强地、自以为是地存在。

对于何种游戏方式,的确无可厚非,但从文化和艺术角度来看待游戏作品的话,如此游戏,确实无谓。



Quicker 快客

无论是登黄山还是登香山,我都喜欢坐缆车,也因此而常被办公室的几个背包族耻笑。

徒步登山的确有许多乘坐缆车所无法体验到的乐趣,例如登顶一刹那的喜悦、人与自然的和谐交融。但对于我这个已近中年、缺乏锻炼的人来说,徒步登山的痛苦远大于它的乐趣。

首先是太累,当你大汗淋漓、双腿发软、眼睛发直的时候,再好的景致恐怕也无心欣赏,只会想着前方还有多远的路程;其次是太专,登山时往往只注意脚下的路,无暇四顾;即便四顾,走在山道间,映入眼帘的也只有两旁的植被和身后的一小片天地,难以真正领略山的雄伟,所谓"不识庐山真面目,只缘身在此山中";三是太费时,上山下山都用脚一步步去量的话,至少会多花一天时间,更何况登山回来,少不了腰酸腿痛上几天,这些都得计入成本。

登山如此,玩游戏也是如此。我玩游戏的时候,通常会选择"Easy 模式";没法选难度的就用作弊码和金手指;没有作弊码和金手指,就买本攻略放在边上,边翻边玩。总之,在最短的时间内体会到尽可能多的乐趣,而不去考虑什么完美通关。

理由同上,一是太累,徒步登山可以健身怡情,玩游戏就是为了娱乐,没必要把自己弄得过于疲惫;二是太专,我不想仅仅因为游戏设计者的某个愚蠢的想法,就在一个地方被卡上几天,甚至因此而放弃通关,无法领略到游戏的全貌;三是太费时,随着工作和生活的压力越来越重,我花在游戏上的时间也越来越少,每周大约只有5个小时,将有限的时间投入无限的游戏,我不得不精打细算。

如今的游戏越做越长,内容也越做越复杂,或许开发者认为只有这样才能体现游戏的内涵,才能让你感觉钱没白花。确实,在售价不变的情况下,游戏的时间越长,你为每个小时的娱乐所支付的成本就越低;但这样的算法未必正确,因为我的乐趣可能也被大大稀释了。如果让我在一杯威士忌和一瓶白开水之间做出选择,我肯定会选择前者。

乘坐缆车也有徒步登山所无法体验到的乐趣:被缆车带至山腰,升上山顶,穿梭于云雾之间,层峦叠嶂如山水画卷般一览无余,直有腾云驾雾之感,更有羽化升天之想。



Repeat 重复

雌泥蜂带着因被它蜇过而瘫痪的猎物返回土巢,它先把猎物放在土巢外,自己钻进去,检查一下里面是否一切正常,然后再出来把猎物拖入巢内。

法国博物学家简·亨利·法布雷做了一个实验,他在雌泥蜂钻入土巢后,把猎物从原先的位置移开几英寸。泥蜂出来时发现猎物不在原位,便把猎物再次拖到土巢的入口处放下,之后钻进去重又察看了一遍巢内的情况,尽管此次检查距上一次仅隔数秒。

实验者可以把这个游戏重复上几十遍,直到实验者自己感到厌倦为止;而雌泥蜂则像一台设定好程序的洗衣机,不知疲倦地重复着这一过程。

很多时候,在游戏里,我感觉自己就像是那只雌泥蜂,游戏的设计师是实验者。跑动—开枪—跑动—开枪、杀怪—升级—杀怪—升级、采矿—生产—战争—采矿—生产—战争……当所有这一切成为一种不假思索的条件反射时,我怀疑自己是否正被设计师反复戏弄着,却以此为乐。

而更多的时候,我感觉自己是实验者,游戏则是那只雌泥蜂。我知道对方后卫会以何种方式抢夺我脚下的球,我知道敌人会在哪个地点以怎样的角度和速度向我冲来,我知道在点击这个 NPC 后他会说一段怎样的话。只要熟练到一定程度,我就可以反复操练,电脑也会一遍又一遍地重复它的错误。这让我找到了一点心理平衡。

我承认重复也有其乐趣所在。意大利幼儿教育家蒙台梭利记录过这样一段观察日记:一个大约 3 岁的小女孩不停地把一些圆柱体放进容器中,然后又从容器中取出。小女孩聚精会神地重复了 42 遍才停下来。整个过程中,她没有显示出明显的加速度或提高灵敏度。蒙台梭利记述道:"每当孩子经历过这种体验之后,他们就像经过休整的人,充满着活力,仿佛感受到某种极大的惊喜。"

可以看出,这个小女孩是在全身心地投入,而非机械地作出反应。对她而言,重复不是为了熟练,而是为了体验;重复的乐趣不在结果,而在过程。

我羡慕这样的乐趣,随心所欲,没有任何目的,没有丝毫强迫;不需要升级,不需要得分,不需要攻占基地,不需要保家卫国。

这样的乐趣,在我们长大成人后,已经一去不返。



Shirker 逃避

前几天在 TGFC 论坛上闲逛时,看到了这段文字:"リアラ在 12 月 9 号清晨毅然地从家中窗口跳了下去。我在这里加了'毅然'两字并不是想刻意地去说什么,我至今认为リアラ的做法有欠考虑。……没有人知道リアラ自杀的真正原因,他没有留下只字片语。他父亲很自责,因为在 8 号的夜晚リアラ曾经找父亲谈过关于工作的事,リアラ觉得压力太大想辞职,他父亲叫他忍耐一下。俩人之间发生了一点不愉快,他父亲一直认为是自己的错。……比起他父亲,我觉得我们几个リアラ身边最好的朋友更应该自责!为什么我们没能发现他和平常不一样?为什么我们不同リアラ一起去承担他的压力?为什么我们碰在一起只谈游戏动漫?我们有多久没和リアラ谈过心了?我恨我自己,恨我没有真正的去关心身边朋友,恨我自己只顾和朋友们一起玩乐、只顾自己的事业。如果我能知道リアラ的烦恼,说不定只要一个电话就能让他放弃自杀的念头。但现在说这些还有什么用?"

这不是某款游戏的剧情介绍,而是发生在我们身边的真实故事。这位"リアラ"是 TGFC 论坛上的一位网友,12 月 7 号那晚,他还在"游戏讨论区"发了张关于期待 PS2 游戏《钢铁的咆哮 2》的热情洋溢的帖子,没人想到,一天后他竟会结束自己的生命。

是不是应该谴责成人世界对充满幻想和激情的心灵的扼杀?是不是应该责怪自杀者的不负责任?是不是应该感慨世事无常、造物弄人?我做不到,因为我也曾同他一样动过自杀的念头,也曾像狗一样地生活,在游戏中寻求逃避。

五年前的我独自一人来到外地,没有工作,没有朋友,在一间终日不见阳光的小屋里,过着足不出户、与世隔绝的日子,唯一的慰籍就是游戏。现在想来,那时的我是把游戏当作了麻醉剂,而我却以为这就是生活的全部。游戏让我失去了直面现实的勇气,那是一种怎样孤独而无望的感觉呵!

现在我知道,游戏的乐趣很大程度上在于它模糊了现实与虚幻之间的界限。五年前的这段经历,仿若一道厚重的铁闸,将现实与虚幻决然隔开,令我再也不能毫无顾忌地融入游戏之中。

但我并不后悔。庄周梦蝶还是蝶梦庄周?我更愿意相信前者。



Topic 话题

坐在门前,看着素不相识的人在身边来来往往,他们被各色故事包围着。故事写

在他们的脸上，写在他们的动作里，写在他们的脚步中。

想起了达明一派，那个下午我在旧居烧信。日子如水般淌过，记忆似风的呼吸般掠过。乞丐跪在路边，等待别人的施舍，却没有人停下脚步。

我喜欢发烧的感觉，躺在黑暗中冒汗，温暖而昏沉，什么都不必挂念。仿佛一脚跨越了生死，在雨中孤独起舞。

清醒时，已是午夜。打开电脑，看见桌面上的游戏图标，觉得可笑。这些日子，没人再愿意扮演自己的角色。

吉米摔断了腿，因为他想学会飞翔。母亲说他疯了，他对母亲说："我必须试试。"

我知道罗马仍在燃烧，但英雄都已死去。没有理由苟且偷生。

乞丐可以成为富翁，吉米可以任意飞翔，罗马可以在一夜之间建成，每个人都可以成为英雄，在游戏中。

面对真实的话题，游戏永远如此苍白。

故事说到一半，没了结局。想与远方的朋友聊聊，号码却已不对。

游戏，只是个话题，仅此而已。



Underdog
输家

阿嗡大叫道"小子，听着！我的忍耐是有限度的！你不能欺人太甚!!"

在他的面前，站着一个强大的对手……确切的说是蹲着一台显示器。

电脑游戏有一个坏处，就是输家不能靠毁坏游戏器具来出气，这和象棋、麻将什么的古典娱乐玩具不一样(现在知道它们为什么要被做成结实的固体小方块吗)，电脑里头每一只配件都价值不菲，而且脆弱不堪，所以作为一个输家，阿嗡最愤怒的举动也就是把游戏光盘一撅两半罢了。

阿嗡是一个普通的玩家，他来到游戏这个虚拟的世界里，来寻找一种胜利与成就感，一种在现实中苦求而不可得的东西。这个虚拟世界应该是为他所建。开始，AI得给他点磕磕绊绊，受点皮外伤什么的(要不然他的成就感就会不够强烈)，不过最终还是要让他享受到战胜、击倒、碾碎、踏平、毁灭(诸如此类的动词)……AI的乐趣。

《阿Q正传》里说："有些胜利者，愿意敌手如虎，如鹰，他才感得胜利的欢喜；假使如羊，如小鸡，他便反觉得胜利的无聊。"作为游戏，AI固然不能如羊如鸡，但是它更不能如虎如鹰。如羊如鸡的AI可能令玩家觉得没劲，而如虎如鹰的AI则肯定会使玩家讨厌和憎恶。玩家成为输家，是所有游戏设计大忌中的大忌。

大家可以想象一下，阿嗡在面对AI屡战屡败时的愤怒，在最后一次努力绝望后，他一般会采取以下一些方法来排解自己的怨气：第一，寻找修改的方法，把所有能加的指数都加满(疯狂的)，以泰山压蚂蚁的绝对优势力量比把那个可恶的AI踩成齑粉；第二，把游戏彻底删除，不留存档，然后去看电视，或者找一只AI更弱的游戏来欺负一通；第三，从光驱里扯出游戏光盘，把它掰碎，和包装盒一起扔进垃圾箱。

"哼，现在看看，谁是虚拟世界的上帝!"最后，阿嗡对那个从物理上被灭亡的AI狠狠的说，就像救世主尼奥最终消灭电脑特工史密斯的时候那样。他这么做，证明他已经对这款游戏厌恶到极点，无论如何，在有生之年，他将不再碰它。

于是，自以为是的游戏制作者令玩家成为输家，结果自己成了更大的输家。



Violence
暴力

作为一名和平主义者，我坚决抵制暴力。

每当现实社会中有暴力事件发生，人们总会习惯性地将引发暴力的原因归罪于影视作品和现今流行的游戏作品。此类观念的形成自然有其必然的道理，当今的影视和游戏类娱乐产品中的确不乏对暴力色彩的渲染。火爆的战斗，血腥的场面，阴森的环境，扭曲的音乐，无一不充斥着暴力的成分。为了和平，人们应该联合呼吁对娱乐产品中的暴力成分进行限制。

的确在国外游戏被分为众多级别进行严格限制，发行商需要在每一款游戏的包装之上注明适合的年龄层次，另外，如果该作品包含暴力成分，也需要特别注明"含有暴力成分"的标志。当然这些也只是出现在国外游戏市场健全的体系之下，而在我们这里却没有类似的警告标志。要知道现在的游戏很少有缺乏暴力成分的作品，所以，如果你反对暴力，那么你最好远离游戏。

享受刺激是游戏的主要目的，而暴力所带来的刺激又是其中最为主要的成分，相当多的游戏制作人都在挖空心思对暴力色彩加以渲染。他们甚至把人物的3D模型划分为36个不同的损毁区域，这已经不再象击毙

敌人的同时喷出鲜血那么简单了，如果你觉得不过瘾，甚至可以把NPC身体的每个部分一块块分离开来……正常的人应该是已经快吐了，至少我觉得自己还算正常。当然很多制作公司在刻意渲染暴力的同时也做了一些“人道”的设计，你可以在游戏开始前通过简单的设定关闭血腥渲染，或者过滤某些污言秽语，但此等亡羊补牢之举所起到的作用，自然也是可想而知的。所以，如果你反对暴力，那么你最好远离游戏。

进一步再来看，真的有一天游戏在国内也实施了分级的制度，每一款正版产品上都有明确的标志，但那对最终的用户又能起到什么作用呢？目前我们还很难想象，人们在购买游戏的同时需要向零售商出示合法的年龄证明。此外，人们也可以有很多其他方式得到游戏，通过网络你可以在最快的时间内拿到全球各地上市的破解版游戏，相信那些下载站点上绝对不会给每款游戏按级别分类的；而对于网络条件相对差的玩家，你也可以在任何游戏上市数天后从D版游戏商贩手中买到光盘介质的游戏作品，相信那些唯利是图的商人没那么多时间和精力在每张简陋的光盘封面上注明游戏级别。有鉴于此，如果你反对暴力，那么你最好远离游戏。

作为一名和平主义者，恳请大家远离游戏。



Waste
浪费

游戏是一种消遣，而且往往被认为是一种最廉价的商业化消遣。但有趣的是，对游戏怀有最浓厚兴趣的人群，其消费能力却往往止于游戏消费水平的边缘。想想你大学时代最庞大的支出项目，是不是都被投入到公共机房或网吧的机时费上了？你的第一部电脑，是在软磨硬泡半年之久才让父母下决心动用积蓄，还是耗尽了你刚刚工作数月所积攒的微薄薪水？

游戏软件的设计越来越倾向于某种阴暗的目的。由于个人电脑配件市场拉动消费的需要，游戏软件被当作最重要的筹码。硬件厂商与游戏开发者达成某种默契（或者说是某种交易），不断的用新规格、新特性来佐证游戏设计水平的进步与硬件升级之间的必然联系。当你为游戏而升级了PC，却在一年后再次被新一代游戏所遗弃时，你还有信心继续这场升级游戏吗？许多人转而寻找昔日“废物”的利用途径，他们翻出五年、十年或更早期的游戏软硬件，在今天的电脑平台上模拟出来，这些软件设计者们以无形的成本实现了个人电脑的“升级”。

游戏是生活中的一种奢侈品，但并不仅在于其价格有多昂贵。很多人在自己的PC上投入了上万块，却始终舍不得买一部两千块的PS2。毕竟，那全是用来玩游戏的啊！感觉就像两千块白扔了，哈哈……



X-certificate
限制级

人对于游戏的需求是复杂的，不过有一点需求应该可以明确，那就是对不“能”做的事情的虚拟体验。“能”这个字在此有两种含义，其一源自“能力”，与游戏的设计水平和表现手法有关，这不是我们此刻关心的角度，我们关心的是“应该”游戏与否。

游戏是虚拟的，它对物理现实的影响并不存在，我们很有理由认为，任何游戏都是无害的。遗憾的是，世界不仅仅是物理构成，它还具有无法割裂的主观构成。游戏虽然不会对物理世界直接发生作用，但它会直接作用于游戏的人，因而对物理世界的主体产生了影响，也正因此而使虚拟的游戏面临真实的能否游戏的问题。

说了太多飘渺的理论，令人已经开始厌烦有关游戏“限制级”的话题了。话说回来，“限制级”与否并不影响游戏的诞生。游戏的制作者有其自由创作的权利，虽然游戏最终是要拿来面世的，但只要不是跟全人类作对，它总还是可被允许在部分的地区或部分的人民中进行游戏。

但对于“限制”之内的游戏的人来说，“限制级”不仅仅是噱头，它根本就是一种折磨——游戏的“能力”被人为的切分和割裂，好奇心被挑逗起来，获得满足的前提却是要违反现实的规则。这个代价对游戏来说似乎太大了。



Youth
青春

如果说所有讨厌游戏的理由都是主动的，那么这是唯一一个让我们被动讨厌游戏的理由。不是因为游戏有什么让我们讨厌的东西，只是因为青春已逝，所以我们迫不得已的要讨厌游戏。

“嘿，兄弟，怎么还在玩游戏啊？”昔日曾经和我在《赤色要塞》里协力奋战的战友，如今已然满脸暮色，用异样的语气看着我说道。

“怎么？你也玩这个玩意？”未来的老丈人看着我兴奋的指导他的小孙子玩GBA，脸上露出古怪的表情，充满了对把女儿交给一个“玩家”而导致的不信任感。

“来一本《家电》。”在中学边的报摊前，我一手拎着装着猪肉和蔬菜的塑料袋，一手去拿书摊上的游戏杂志，身边几位背着书包，跨着山地车的新新人类对我投来不可理解的一瞥。

年纪到了，就不得不开始“讨厌”游戏了，否则你就是个怪物。作为精神意义上的成年人，你应该开始关心股市行情、国债发售、汽车贷款、房屋装修之类更有价值的事情，和STAGE、KO、PK、HP、LEVEL UP这些熟悉又可爱的单词告别吧！看到游戏时，你要作出不屑的表情，说“小孩子的东西”，这样才像个成熟的家伙。那个满脸暮色的朋友才会觉得你是同类，你未来的老丈人才会觉得你可以信赖，背着书包的新新人类才会叫你一声“欧巴桑”，说“我们之间有代沟”。

随着年龄的增长，有一天你会真正的、彻底的讨厌游戏吗？18岁以下的看官不要摇着头说It's impossible，海誓山盟都会灰飞烟灭，何况对游戏！譬如说当你看到你儿子惨不忍睹的成绩单和他书包里的游戏光盘时，你一定会夺下他手中的摇杆，教训他“不要玩物丧志”，到了那时候，恭喜你，你已经和该死的游戏决裂到底了。

不会再有人记得，在那些虚拟的世界里，曾经生活着一个叫“XXX”的玩家，你曾经那样的无忧、快乐，而因为青春不再，你离开了极乐世界的伊甸园，堕入凡尘，就在游戏的最后一点美丽印象在你心中消逝的一刹那，我听见你用一个微弱的声音呐喊：“其实，我从未讨厌过游戏……从过去，到永远。”



Zzzzz
疲惫

互动式电影并没有获得如其最初激动人心的构想般的成功，倒是填鸭式的直叙电影带给人们更多的发现的快感。游戏这种互动式体验呢？

热衷于SIMS世界的SIMer其实有点令人费解，想要完全真实的模拟现实，倒真不如在现实里好好“玩”，除非有一天，游戏公司愿意以硬通货兑换我在游戏中的资产。唉！现实里累，游戏中也越来越累。每每看到网络游戏里百舸争流般的练功场面，我就觉得身心疲惫。这干嘛呢！我真有这百折不挠的毅力，我还到游戏中找什么成就感啊！嗯?! 你说与人斗其乐无穷？跟人较什么劲啊，我还不如去球场上跑两圈呢 @#!$%^...

我开始了解那些喜欢修改游戏，或是专门玩那些够“爽”的游戏的玩家心态了。真正的成就感是什么？那就是说“不”的能力。不要受升级、关卡、金钱、生命点数甚至墙壁的限制，刀枪不入的上帝模式最好！不要受什么智力、体能、防御度的限制，一夫当关、万夫莫开的超人游戏最辣！

如此恶搞之下，玩游戏就好像白痴运动。罢了罢了，还是改玩那些不用大脑的动感游戏吧，手机上的撞球和贪吃蛇不错，可恨视窗系统自带的扫雷和扑克乱搞多年仍不得法……突然想起，自己小时候玩弹珠、画片之类似乎从来就是输多赢少！刹那间万念俱灰，关了电脑打开电视，捏着遥控器开始没心没肺的换台游戏——就这个最拿手了。■

九大最令人讨厌游戏

（本文作者观点极其偏激，心理素质不佳的读者请直接跳过该页，谢谢合作！）


仙剑奇侠传

有人说《仙剑奇侠传》是一款里程碑式的游戏，我觉得它倒更像是一尊供在祠堂里的祖宗遗像，虽然早已经失去了生命活力和实用价值，但还是高高在上，睥睨众生。古人云“老而不死是为贼”，《仙剑奇侠传》就是一个最好的注脚。它呆在那里长达十年，评论家们凡是谈到中文RPG，总是要说一通“仙剑”如何如何，把所有的新进者拿出来与它比较一番，然后摇着头说“难以超越，难以超越”，一群玩游戏起家的新人类，因为《仙剑奇侠传》的存在，居然个个都散发出遗老的气味来。


传奇

中国游戏业在这一两年内突飞猛进，有一半以上功劳得归《传奇》，面对这个残酷的事实，不知道是该欢呼还是苦笑。这个玩意的泛滥很能说明一个问题，一件事情本来不算太蠢，可是成千上万的人都跑去加入，它就成了一件蠢的不可救药的事情。《传奇》的伟大，在于彻底的的释放了人们大脑里最无聊的那一部分潜能，使我们惊讶于这么多的进化完全的万物之灵居然会集体的去执行一项机械的、连树獭都觉得单调的鼠标点击运动，而在这个过程中，他们并不接收任何有价值的信息——哪怕是看《故事会》，都要比该项活动有意义得多。


DOOM

如果说其他所有招人讨厌的游戏还只限于心理范围，那么DOOM就高他们一头——它同时带给你生理上的厌恶和不适。我一直认为是国际神经科大夫协会出钱赞助制作的这款游戏，目的是为了挽救他们越来越少的客源。因为除了制造眩晕感、呕吐感并由此制造出慢性神经疾病患者以外，它好像并没有任何其他用途。瞧，医生们还为玩DOOM而患病的可怜病人们专门创造了一个专业医学术语——“DIMS: DOOM”诱因动作眩晕症（Doom-induced Motion Sickness），可见他们是早有预谋。


喋血街头

即使在盖世太保或者克格勃的学校里，也没有如《喋血街头Ⅱ》这般直观、真实、细致的杀人狂养成专用教材。应该先把这款游戏定为“全人类不宜”，然后把它的制作者们都送到纳粹的集中营里去——如果现在没有集中营了，就该为这些家伙专门建造一座，这样他们才能好好的体会什么叫做真实的暴力。这群混蛋说：“游戏的唯一乐趣就在于尽可能地去伤害每一个人”，所以他们造出了一款可以向婴儿和猫咪开枪的游戏——上帝作证，连元首和希姆莱阁下都是喜爱小孩子的。


异域镇魂曲

听说这个东西是欧美RPG中的经典，就算它是个经典，也是最令人讨厌的经典。它就像一本永远也看不完的、乏味单调的长篇小说，每一个对话都能分出N多个枝状分岔，每一个NPC都能像话剧演员一样喋喋不休的给你来上一段莎士比亚，我觉得应该授予它一个文学奖而不是游戏奖。玩家陷入一个两难结局：如果你一直看下去，就会昏睡在显示器前。而如果你跳过这些没完没了的文字，又会觉得自己好像有点“牛嚼牡丹”的浪费了“经典”，产生难受的自卑感。最好的办法就是根本不去玩它，然后逢人便说这是“欧美RPG中的经典”。


樱花大战

把那个傻瓜天皇的“大正”年号改叫“太正”，仅仅加上小小一点，就可以把一款挂着大日本帝国旗号的游戏推销到世界各地，你必须佩服日本游戏商的高明。在这款游戏里，每个角落都散发着20世纪初那个膨胀中的邪恶帝国的味道：血色的樱花、锋利的武士刀、令人讨厌的皇军军服，还有江田岛海军学校、帝国歌剧院、帝都、帝国陆军大臣……所有这些令人讨厌的名词，外加他们躲藏在强大机甲里面怯懦的野心，全都隐藏在“太正”之于“大正”多出的这个点里后面。《樱花大战》是一个浪漫的时代——如果没有那些讨厌的日本帝国颜色。



微软模拟飞行2004

这款游戏的令人厌恶之处在于它让玩家饱尝所有民航飞行员的辛苦，而无法给予他们民航飞行员应得的高额补贴和可能存在的某种乐趣。你拿着飞行操作手册，进行一系列繁琐的操作，把键盘上能够得着的快捷键都用上，才能离开地面，然后看着无聊的云海和密密麻麻的仪表盘发傻。战斗机飞行员们能享受击坠敌机的快感，你什么也没有，没法离开座位去找漂亮的空姐，也不能在你降落的城市——罗马、东京或者巴黎花天酒地，其实你就是飞机驾驶舱里的一个零件。最可恶的是，它甚至剥夺了我开着飞机撞楼的乐趣，在离开基地组织以后，这是我唯一的小爱好，唯一的。


风云

这款游戏踩地雷遇敌的频率是如此之高，已经让我觉得，在这个地球上，除了武林人士，根本不会再有其他生物容身的空间了。武林中人就像无数只蚂蚁一样熙熙攘攘的拥挤在一个巨大的广场上，等着你走三步就遇上一伙。尤其无法忍受的是，游戏开发者为了展示其超凡的动画制作功力，每一场战斗都必须让你欣赏一次漫长的、完整的、华丽的战斗动画——当年，我愿意出100元买一个“关闭战斗动画”键。而时隔多年的今日，我已经忘记了这款游戏的故事，只有那无穷无尽的地雷和它们带来的战斗动画，还常常出现在我的梦里，让我在冷战中惊醒。


红色警戒

天才的WESTWOOD用《命令与征服》开创了一个奇迹版崛起的即时策略游戏王朝，然后又差点用《红色警戒》毁掉了它。这款“即时策略游戏”的“策略”部分不知道被什么东西吃掉了，只剩下“即时”，所以这个游戏无聊到这种地步：手脚快慢成了取胜的唯一法宝——更确切点说，是坦克生产线上工人们的工作效率左右了世界政治格局。其他所有的武器装备都成了摆设，如果你拿着国防大学的课本，天真的想建立一支陆海空三军的话，那么只有死路一条。“坦克，只有坦克才是推动历史前进的力量。”满屏幕上蠕动的钢铁甲虫齐声呐喊着。



后游戏时代的玩家们

狗子

狗子
性别:男
年龄:23岁
职业:自由人
游龄:10年
游戏以外的爱好:版画、篮球、游泳以及收集一些奇怪的东西

现在是深夜11点,1分钟之前我在阳台上抽完了半支香烟;50秒钟之前我走到台式电脑前打开一个自己比较喜欢的赛车游戏的新作Demo;45秒钟之前我开始游戏;5秒钟之前我发现游戏画面让我有些犯恶心,原来是画面严重丢帧所致,于是退出了游戏;现在我坐在自己的超低配置笔记本电脑前开始发呆……

我想我应该是个游戏迷,不然也不会成为游戏杂志的撰稿人。事实上,我一直酷爱着游戏,从FPS到RPG,从竞速驾驶到体育竞技。可不知怎么的,最近我是越来越讨厌那些让我晕糊的东西了。

最早接触游戏应该是小学的时候吧,还记得当年为了第一次通关《魂斗罗》,熬夜屡次败给第六关Boss后,不得不"无耻"地选择输入"上上下下"经典秘籍后心中的窃笑;也还记得初中时,为了让《仙剑奇侠传》那压根儿就不存在的大团圆结局出现而一次次变态地搜集所谓的"隐藏结局触发物品"。似乎那个时候我从游戏中获得的是真实的情感:快乐、伤心,就如同真的发生在自己的生活中一样。而那个时候的游戏,似乎占据了整个回忆中属于游戏的绝大部分空间,否则,我不会还记得FC上《圣斗士星矢》的日文秘籍——日文里的汉字我都不知道我是否认全了!

而当我开始努力回忆现在的游戏,似乎大脑中的那个管道被一只无形的手给掐住了,什么都是模糊的,记得的唯有一串串数字。

那是什么数字呢?我努力思索着。画面越来越清晰:某某测试软件最高得分再次被刷新,突破达到200分(此测试软件得分几乎用5位数字计算);某某显卡能够在某某游戏下跑出比上一代显卡多15%的平均帧数,而它只比前者贵不到一千元;某某处理器品牌推出新的"超级"功能,足以应付新一代游戏……

我这个人特别讨厌数字。

数字常常让我有输家的感觉,也许和数学成绩极差有关。

但我万万没有想到的是,我最喜欢的游戏居然和我最讨厌的数字慢慢苟合了,这无异于自己深爱的女人跑去跟自己最讨厌的男人勾搭上了!

我这么说,您一定会觉得我有些偏激。是的,我是偏激,我承认。但是,你喜欢这些讨厌的数字么?你愿意为了这些不一定能够让您体会到游戏真正乐趣的数字而乖乖地把自己本来不鼓的荷包为一堆成本低廉的硅、塑料和有毒有害金属而掏空么?我要的是游戏乐趣!我已经浑浑噩噩的任人宰割够久了!

于是,我走到阳台边,对着窗外霓虹照耀下的车河大声骂道:"我讨厌这数字游戏!"

看看现在的游戏,哪一个不是把提高声光的刺激放在首要?硬件厂商就像和游戏制作公司达成默契一样,谁也不再愿意多花时间去为一个游戏软件或者一套硬件配置而优化程序或者硬件。而现在的玩家,似乎也对硬件的升级乐此不疲——是啊,不过是多掏那么一点点钱,就能玩到最火爆、最炫目的游戏了啊……

除了不玩,我们还有其他的选择吗?

然后,我抽完一支香烟,回到我的破烂笔记本前,继续烦恼着这个月的工资买什么硬件……

突然,房间黑了,停电了!

这下省了!

飞宇冰矢

飞宇冰矢
性别:男
年龄:21
职业:编辑(刚上任)、职业撰稿人
游龄:14年
游戏以外的爱好:电影、足球、MM(如果这项可以算爱好的话)

这是最好的时代,也是最糟糕的时代。

为什么这么说?因为我从来没有如此依靠于游戏,但是也从来没有如此厌恶游戏。或者这句话应该这么说,当一批类似于我的人今天坐在电脑前时,怎么会不会想到游戏与人之间的感觉可以发生如此巨大的变化,尽管时间离现在已经有10余年。

对游戏的痴迷曾经到何种程度呢?小学时拖着矮小的身躯流窜于游戏厅之间,掂着脚支撑着稚嫩的双眼盯着别人操作的小人在宽大的屏幕上跳来打去,被父亲亦家里的其它前搜索的人从游戏厅里拖回家里跪在地板上任凭粗大的棍子打在手上、背上和当时肉还并不多的屁股上,看着身上的血印却对游戏仍然执迷不悟地要用被明令禁止的压岁钱瞒着家人带着借口与谎言去购买向往已久的8位红白机,直到在游戏厅里再次疯狂到忘记上课被校方要勒令退学导致买机一事败露才终于不再继续"玩物丧志"。但是游戏并没有离开,目标变从手杆或手柄变成了键盘和鼠标,带着对游戏无限的神往在高中毕业后依然投入游戏圈,并最终从大学休学变成了纯粹的撰稿人。这是最好的时代,最快乐的时代,最艰难但是最有趣的时代,它记载着我10余年对游戏痴迷,同时也记载着我踏上游戏人之路的开始。

那时的我,怎么也不会想到,当我有一天可以无所顾虑,放心地开玩游戏,不管是电脑、PS2还是GBA平台游戏的时候,会变得如此厌倦于游戏,甚至只想远离于游戏。可以在文字MUD里鏖战几天,猛啃那些比DOS命令还难记的指令,但是却无法对今天如火如荼的网络游戏产生丝毫的兴趣;可以对《龙珠》等游戏兴意盎然,但是却无法对KOF产生一点的好感;可以对《天之痕》念念不忘,但是却对今天一切的RPG大作都嗤之以鼻……我不知道这是退化还是麻木,但是当游戏成为职业,当我必须用文字书写游戏内外的一切的时候,那种热爱突然变得如此地遥远。与其说我讨厌游戏,倒不如说我已经在骨子里开始升起了对游戏的一种恐惧。

为了能按时交出一份专题,我需要泡在网络上数日不眠不休地查阅各类相关的资料,在别人都在高兴地过春节的时候我却回到了电脑前疯狂地赶写着数万字的文章;为了给某个编辑救火,我需要同时承担数个任务的压力,在每天深夜的时候还在游戏里鏖战;为了能把任务顺利完成,我必须对着不喜欢的游戏甚至是垃圾游戏耐心地玩过每一个细节,你可以想像一下我为了完成XIII的攻略时要顶着间歇性的头晕,在实在撑不住的时候狼狈地趴在厕所的马桶上不断地呕吐是什么样的感觉……而这些,还不包括我必须每天处理的游戏蝴蝶工作组内外的事务,而它,还只是一个撰稿人生活的一个缩影,每周几个通宵与颠倒作息时间是最正常不过的事——长时间的无规律生活导致包括我在内的大量撰稿人都需要在夜晚中加班以寻找更多的灵感,就和一些大师们需要在女人的肉体上找到灵感一样——文人的恶梦,活见鬼!

中学时看到一个游戏编辑在手记中写道:"当爱好(游戏)变成职业,那将是一个人(痴迷游戏的人)这辈子最大的恶梦!"当时对此言不以为然,到今天总算是深有体会。虽然现在有了一份正式的工作,但是对游戏的感情已经无法再挽回。有一天和GF躺在一起的时候,我说:"任何一分一秒的时间,如果可以远离游戏远离电脑,那就是我现在的快乐。"我不知道这样的感觉会保持多久,但是当对游戏的厌倦变成了厌恶,而自己的工作要求又需要你不断地与之打交道时,眼前晃动的文字就仿佛是不断增加的砖块一样压得人难以喘过气来。所以,当有一个编辑问我是否愿意写一个PS2游戏的攻略时,我断然地拒绝了,原因很简单,我不想对我唯一还有兴致玩玩WE7的平台也产生本能地抗拒!

银色风刃

银色风刃
性别:男
年龄:23
职业:学生
游龄:10年
游戏以外的爱好:阅读、写作、历史

问:我听大家说你游戏打的很好,也打了很多年是吧?

银:恩,也可以这么说吧,算起来也有个差不多10年了。可以去吹自己是老玩家了~(笑)

问:那你怎么可能会对游戏有反感呢?

银:呵呵……游戏打了这么多年,很多认识我的朋友都会觉得我不可能对游戏反感。但事实上,曾经有很长一段时间我宁可去网上的BBS灌水也不愿意面对电脑去碰那些傻傻的东西。累,当时是这么觉得的。

问:为什么呢?

银:其实我想很多和我一样从九几年成长起来的玩家,都会或多或少的有过这样的经历。可能是眼光过于挑剔了吧,总觉的现在的游戏越来越多,但真正可以留下印象的或者引的起兴趣去玩的并不多。久而久之,不免的会产生厌烦情绪。"既然没什么好打的,不如不打。"这大概就是当时的想法吧。

问:现在的新游戏这么多,很多的质量也是很优秀的啊~怎么可能没有游戏打呢?

银:这可能就是我们和新玩家的不同了吧,打个比方,一个整天吃着珍馐佳肴的人怎么可能去理解一顿饺子

对于整天啃红薯面窝窝头的孩子的意义呢？这也是为什么现在很多玩家不理解我们为什么有的时候捧着个老掉牙的仙剑还可以玩的津津有味。而且，我们也的的确确赶上了那些经典的游戏大量推出的时候，像DIABLO，辐射，沙丘等等，这些游戏对于我们来说就如同初恋情人一般印象深刻，所以先入为主的思想自然导致思维的固定化。再加上现在的新游戏的确很多都有赶工之嫌，也难怪我们对其浓重的商业味道嗤之以鼻了。

问：那么现在怎么还是选择继续打游戏了呢？

银：(笑)这是个过程，准确点说算是想通了吧。有一天我给同学打电话的时候，忽然想起我高中的老师当年为了劝说沉迷于游戏中的我的一句话，忽然茅塞顿开。可以说是Level Up了吧~"如果你不能够通过学习达到更高的水平层次，你怎么能够从更深远的方面去理解游戏的深刻内涵呢？"

问：很有哲理的话啊，相信你的老师影响了你的游戏生活吧？

银：是啊，当时促进了我的学习，现在则改变了我的游戏观。毕竟没有一个游戏是完美的，而即使再差的游戏也终究有其可取之处。毕竟连《血狮》的宣传也是成功的嘛。而从客观的方面去理解游戏，从而享受游戏，才能真正的用游戏来丰富自己的生活。

小文

小文
性别：女
年龄：24
职业：公司职员
游龄：10年
游戏外的爱好：电影、音乐、网络

我喜欢网络，喜欢交流，于是我在几年前疯狂的爱上了网络游戏，但现在，我对它说"不"，并且打算把它彻底地戒掉。

当然，与那些逆反心理很强的单机论者不同，我对网游并没有成见，毕竟这曾经是我最喜欢的，真想舍弃掉它，还有些难度。但是，掐指算算，我已经快有半年多没认真的玩过网游了，空闲的时候我宁愿抓起《模拟人生》或《大富翁》这类不需要投入过多精力的游戏玩两下，也不想去点击电脑桌面上那众多的网游图标中的一个，甚至一看到它们，我就完全没了玩的欲望。从以前的练级狂游戏狂，一下成了网游绝缘体，这变化让我自己也觉得惊奇。也许真的就象那句成语所说的"物极必反"吧，玩多了，玩恶心了，当然就不玩了。

为什么会恶心？当我反复问自己，究竟是喜欢游戏还是讨厌游戏时，我发现这其中并非只有一种诱因，而是很多很多心情的混合体，而且大部分理由，竟然都源自于自己喜欢做或经常接触的事情。

比如练级，因为喜欢升级的感觉，所以我在很多游戏中，都为自己定下目标，每天必定要达到某个等级，然后没日没夜的为此而努力。那些升级迅速的游戏，更是我的最爱，我在数字的不停跳动中乐此不疲。然而练级的目的是什么呢？是成为游戏中的强者么？在我放弃玩网游之前，对很多喜欢的游戏都有这个念头，但是最后却往往半途而废。等级升得越高，练级的难度也越大，煎熬的时间越长，就越难兼顾到游戏其他方面的内容，我被自己定制的远大目标，局限在了练级、练级再练级的机械运动之中，就算偶尔不想练了，那些和我一样的"练级狂"们，也会拖着我去埋头苦练，然后不停地炫耀他们与我的等级差距，让我在求胜心态的作用下，继续着这种永远没有尽头的工作，毫无底气地唱着"痛并快乐着"的歌。

"还有没有比这种机械的重复、重复、再重复的砍杀更有意思的事情了?!"，当我越发感觉到升级的艰难，而开始厌倦练级时，当我在这种机械运动中丧失了任何快乐的感觉后，我对着那堆电脑图标发呆，努力的回想着它们在练级之外的乐趣所在，结果我失败的发现，在游戏里，除了练级，我几乎找不到任何别的事情可做，于是，我对游戏彻底失去了耐心，既而愤慨地发出那声感叹："我讨厌练级，我讨厌网游！"。

以上只是一个简单的例子，其实，真正讨厌的东西不在这里，真正讨厌的是缺乏游戏性的游戏本身。

如今的网游越出越多，但是一看到那些网站广告或介绍，我就立刻倒了胃口，什么多样的职业系统，什么国战、军团战、公会战，什么漂亮的装备、绚丽的魔法，什么简单上手加宠物……等等等等，这些两年前就已经存在于网游中的元素，直到今天还依然被拿出来大加评说，早就被别人尝试过的设计，还大言不惭地吹嘘为"独家创新"或"首次尝试"，我的天啊，他们真好意思！什么游戏一旦成功了，很快它的各种设计就会被人效仿，并且成为卖点，大言不惭的向玩家宣传，看看那些如同经过整容手术一样的流水线化的韩国泡菜吧，它们的内容简直就象是一锅乱炖，我真的怀疑国内代理公司的眼光，他们究竟懂不懂什么是游戏?!今天，我们的网络游戏产业在蓬勃发展着，但是，如果有人告诉你，这款游戏和那款游戏，除了画面或背景之外，几乎没有什么区别，一些新近的游戏其粗制滥造程度，还不如老款游戏表现优秀，你还会去玩么？

我讨厌游戏了，并不是因为天生的反骨，而是，不想再去在这些滥竽充数的产品上浪费时间，如果将这些大同小异的游戏缩成为一款内容丰富的游戏，将所有的网游公司集合起来，认真经营一款产品，或许，我会看到网络游戏新生的闪光，但是现在，我只是发觉近年来的网络游戏生命力越来越差，其中讨厌的东西越来越多，所以，我只能说"抱歉"。

可以说，我现在的心情和状态是异常矛盾的，我厌恶那些滥竽充数的网络游戏，同时也在期待能有一款真正令我满意的产品吸引住我的视线。其实，我从心里还是喜欢游戏的，只不过……那款真正让我喜欢的网络游戏，还没有出现。

永不笑了

永不笑了
性别：男
年龄：21
职业：学生
游龄：11年
游戏以外的爱好：写作、音乐、网络

不知你是否会茫然的用鼠标勾选着满屏幕的游



讨厌，一种药或一种权利

心理学家荣格曾说："任何形式的瘾都是不好的，不管上瘾的是酒精、吗啡还是唯心主义。"

而游戏是那样的容易让人上瘾。



如果把玩家和游戏之间的关系比喻为一场爱情，那么，讨厌游戏的玩家，就像步入婚姻殿堂的男女们，日复一日，感受到的是对方回归生活原色的另一面，真实、普通甚至丑陋和乏味。已经形成的关系，有些经历了磨合与反复得以平安无事的延续，有些伴随着痛苦和惶然终于宣告分崩离析，更多的，是那种貌合神离的面面相觑，有一搭无一搭的勉强维系……

那些喜爱游戏的玩家，则正像热恋中的人儿。情人眼里出西施，在地愿为连理枝；葡萄美酒夜光杯，但愿长醉不愿醒。甜蜜蜜，你笑得甜蜜蜜，我只想，将爱情进行到底，这般滋味，卡西莫多说：美啊~~可是，当某些玩家为伊消得人憔悴的程度已经远远超过了常规减肥，深陷其中无法自拔乃至扰乱了自己和他人的正常生活时，爱情小说中对这种情况也有个说法：孽缘。

事实上，近年来一些国内外的专项调查和多条新闻事件以及我们身边的所见所闻都表明，相当数量的游戏玩家有不同程度的游戏瘾症。他们的突出表现就是：过度沉溺，难以自控，打死也不会说出"讨厌游戏"这几个字……

日子总是要过下去的。玩游戏上瘾的玩家，如果身心健康和生活秩序受到了明显的负面影响，或许，该让他们找一找讨厌游戏的感觉。

在国外，已有医生开始把游戏瘾症当作一种典型病症进行研究，尝试通过认知疗法、行为疗法及配合药物等手段加以治疗。

在中国师范本科教材《小学生心理健康教育》中，我们可以看到这样的例子：

小磊坐在教室里，没有心思听教师讲课，他急切地期待着放学。放学铃响过，小磊第一个冲出教室，他要干什么？去玩游戏机。这一段时间他总是这样沉迷于游戏机，由于在游戏机上花费了过多的精力，他的学习成绩直线下降。教师知道了他的这一不良行为，也对他进行了多次教育，可效果总是不好。每当他走过游戏厅，心里就直痒痒，于是不由自主地又走进游戏厅，津津有味地玩着，常常为此忘记吃饭，忘记做作业。他越玩越上瘾，以致除了对游戏机感兴趣外，别的什么事都不想做。为他玩游戏机的事，他父亲非常生气，也狠狠地揍过他，可收效甚微。

针对小磊的这一情况，咨询教师采用了厌恶疗法。小磊由于自我控制力较差，在外界不良刺激的作用下、导致了不良行为的产生。为了改变小磊的这一不良行为，教师和家长应引导他多参加集体活动，培养他新的兴趣，使他的兴趣由游戏机转移到别的有益活动上来。

采用厌恶疗法的原则是，每逢不良行为出现时，即给予一种疼痛刺激，例如将一根橡皮筋绑在他的手腕上，一想去玩游戏机时就让他用橡皮筋使劲弹自己，使自己感到疼痛。运用这种强烈的刺激对抗错误的行为习惯，经过反复训练，使不良行为与不愉快体验建立条件联系，让小磊在短期内形成新的条件反射，从而促使不良行为消退。



在使用厌恶疗法时，厌恶性刺激应该达到足够的强度，通过刺激能使学生产生痛苦或厌恶反应，持续的时间为直到不良行为消失为止。

在今年2月某日的《北京青年报》上，刊登了一篇《暴力管教无助戒网瘾，解决问题要用科学方法》，其中亦称：

戏图标却无所适从，甚至厌恶，至少我曾经是这样的。

小学的时候，是在同学家敲冰砖的伴随下长大的，那时候，知道了有个东西叫电脑。

初中的时候，是在胡同里K街霸的伴随下长大的，那时候，知道了有地方叫电脑室。

高中的时候，是在满大街玩星际的伴随下长大的，那时候，知道了有个新的叫网吧。

只有压抑着的才是最炽热的感情，只有未得到的才是最期待的东西。

游戏本仅仅只是娱乐而已，为何会让人如此沉迷？我不想否认游戏的精心制作，但这里，我想代表我这一代年轻人讲述一些真实想法。

出生在80年代的我们往往从小就被父母寄予了厚重的期望。这份期望是如此之重，以至于我们几近忘却了学习是为了自己，大多数人的真实想法和我一样，努力学习只是为了不让父母失望。至于未来，我们仅有时间去勾勒，却没有时间来深思。这种情况一直从背上书包步入小学校门的那一刻持续到如释重负的从高中毕业为止。

在游戏被称作"电子海洛因"的年代，放纵的游戏简直成了一种犯罪。然后谁也无法扑灭我们对游戏的热情，此时的游戏，早已不仅仅是游戏而已，它更是对世俗反叛与叛逆。我们被压抑的太重，于是不住的游戏着，却已不是为了游戏而游戏，而仅仅是为了不住的反叛着。

高考真的是一道门，门里门外隔绝着两个完全不同的世界。高考一结束，不论结局好坏与否，一切的束缚猛然全都无影无踪。我们疯狂的购买未来得及玩过的游戏，疯狂的玩着，但不多时日，却对这些感到了厌倦，甚至厌恶。鼠标在桌面上数十个图标上无意识的划动着，找不到一个能让自己感兴趣的游戏。点击、进入、退出，往常要把这三个动作全部完成往往需要几个小时的时间，而对游戏突然厌恶的却仅仅只用了十几秒就完成了这一组动作，而且不止一次。对游戏忽然极其厌恶的我尝试选择其他的方式让自己调剂，比如去学着弹吉他，又或者是去逼迫自己去上新东方补习英文，但当面对电脑的时候却又是十几秒就完成了那一组动作，这样不知道是不是有点悲哀。

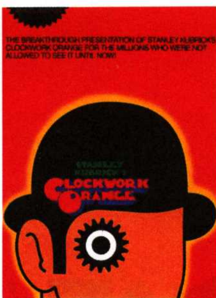
如同点菜一样，曾经我进任何餐馆都定要点盘"香干回锅肉"，曾经我能数落十多家餐馆对此菜不同的做法，不仅仅是因为我对这菜情有独钟，更是因为我能因这份独特与世俗区别开来。然而有一天大家都开始对这"香干回锅肉"同样赞许的时候，我又觉得有些索然无味了。对于我所喜爱的游戏，也许也是这个感觉吧，除非……

除非我们换个思维，换个思维，不再只是为了与世俗区别开而去喜欢什么，让喜欢变成热爱。大学并不能让人学到比高中更深奥很多的知识，但大学能教会人如何思考，至少大学给人思考的时间，人学会了思考，自然就会长大、成熟，思想上的成熟。经历了大学几年的洗礼，终于又能找到游戏的理由了，要么把游戏当作事业，要么就只能是游戏，沉迷了，那就已经不是完全意义上的游戏了。开始习惯胡乱写些游戏文章，忽然发觉，年幼的时候玩游戏，是为了游戏中玄幻的世界与梦想，而人长大了，则更多的只是为游戏中朋友们的那份感情所留驻。

大学的时候，是在喧嚣与思考中长大的，这时候，明白了什么才叫游戏。

现代心理学研究认为，网瘾形成机理如同烟瘾、酒瘾、毒瘾一样，同样是操作条件反射形成、巩固、习惯化的过程。网瘾是一种心理障碍和异常行为，只靠家长的暴力管教是解决不了问题的，需要诊断、治疗。其疗法有：

……厌恶疗法。叫孩子左手腕带上粗的橡皮筋，当孩子有上网念头时立即用右手拉弹橡皮筋，橡皮筋回弹便会产生疼痛感，转移并压制上网的念头。



虽然橡皮筋的细节有点缺乏想象力和搞笑，但以上提到的“厌恶疗法”，确是心理学中行为疗法的一种，是根据俄国生理学家巴甫洛夫的条件反射原理发展而来的。这种方法对于某些顽固的不良习惯有一定的矫正效果，在民间便有很多不自觉的应用，比如在母亲乳头抹黄连水给幼儿断奶，在手指上涂辣椒水纠正儿童吮手指的毛病，在香烟上涂抹风油精帮助戒烟等等。

换一个角度，换一种对象，“讨厌”便成了苦口的良药吗？

厌恶疗法的极至，表现在英国作家安东尼·伯吉斯1962年发表的科幻小说《发条橙子》中。作品叙述心理学家用厌恶疗法改造少年罪犯阿历克斯的过程：阿历克斯被注射路氏物质后捆绑到椅子上，眼睛被强行绷开，连续观看数小时的暴力影像，令他头痛恶心全身不适。一段时间后，当阿历克斯脑内浮现暴力意念时，头痛恶心等身体症状便强烈袭来，迫使他放弃暴力企图。这部小说被好莱坞著名导演库布里克搬上银幕，成为20世纪经典电影之一。影片给人带来的视觉冲击和心理震撼，相信每个看过的玩家都过目不忘。

“停，停，停，”我不断喊叫着。“关掉啦，狗杂种们，我忍受不住啦。”第二天，上午、下午，我竭尽全力迎合他们，在折磨椅上笑眯眯地扮演爽快合作的孩子，任由他们放映恶心的超级暴力镜头，眼睛被夹起而持久张开，一览无余，身体、双手、双脚固定在椅子上，丝毫动弹不得……“噢，我受够了！”我喊道。“不公平啊，臭淫棍们，”我挣扎着想摆脱椅子，根本不可能，简直是粘在上面的。

如此这般的灌输“讨厌”，正所谓矫枉过正，已然令人生厌。不过，小说和电影的本意显然都不是在探讨这一心理疗法。

电影中，阿历克斯最后又能够随心所欲地犯罪，他“已经全好了”，但那仍然是人为控制的结果。而未被电影改编的原小说第21章更蕴深意，描写阿历克斯继续开始作恶，直到某一天他突然厌倦了这种生活，渴望成家生子，“如果我移步走向这炉火温暖、热饭上桌的房间的隔壁，就能找到我的真正追求。”于是金盆洗手，成了一个普通人。

“人在定义中被赋予了自由意志，可以由此来选择。只能行善、或者只能行恶的人，就成了发条橙。”安东尼·伯吉斯在多年后小说的再版序言中这样写道。

是的，喜欢也好，讨厌也罢，都是我们的一种权利。

我们可以选择。■





命运的轮回

文/陶冶

狙击手需要运气,父亲说。

我五岁那年,父亲在意外的输掉射击比赛之后便退出了警队。此前他已经连夺三次冠军,这次他发挥得同样出色,只不过对手运气太好太好。后来在他的字典里多了一个词——"那个人"。

这次失败对他的打击很大,一个狙击手没了自信,还有什么呢?在母亲的坚决反对下,父亲培养我成为狙击手的计划也搁浅了,她认为小孩子就应该像只吃饱了的小耗子一样整天跑来跑去的自己找乐子。

父亲离职后开始沉迷于钓鱼。他说钓鱼和狙击有很多相似的地方,一样需要耐心,也需要运气。父亲不愿意和其他人一起钓鱼,但也从没找到过一块光有鱼而没有人的地方。他每天一大早带着渔具出门,晚饭过后才回来,但他鱼篓里的战利品基本上都是可有可无。

有一天母亲让父亲钓鱼时把我也带上,他虽然不乐意,但还是照做了。

那天是父亲生日,我是母亲留给他的礼物。

当我们回到家时,房子已变成一片瓦砾,一个警员上来向父亲说明了一切,可能是报复性的恐怖炸弹袭击。

为了安全父亲把家搬回了警队,父亲从来都觉得我是比他更适合当狙击手的好材料,没有了母亲的反对,一切变得顺水推舟。当别的孩子背着画板涂鸦的时候,我已经能击中50米移动靶了。我15岁的时候便跟队执行任务,虽然那时还没有正式加入警队,但大家都放心的把任务交给我。警界的人都知道,"追魂击"(父亲的绰号)有一个射击技术毫不逊色的儿子,而且少年老成、经验丰富。

A

动刀者,刀下死。

9月28日,我接第一次正式任务。

接到任务的时间是上午11时30分,案发地点在区位大厦。带我出队的前辈是Chow。由于轮休制,我们总是要和不同区的警队合作,人员的搭配往往是以老带新,防止新人做出些自作主张破坏大局的傻事来。

Chow看了看我的胸牌,对我点了点头,我们上了车。在基地车上专人向我们讲述着目前现场的情况和周边地形,我们一边参详着现场地图,以便到达后能立刻选定狙击点就位。每一个狙击手都应对执行任务的地区的地形了然于胸,只要看一遍地图便要对这个地方熟悉得好像自己家一样。

和父亲一样,我喜欢观察而不是废话,Chow也是。Chow是一个很有意思的人,他在我对面坐着,枪管靠在右肩,不时摇动一下脑袋,用耳垂蹭着枪口。

我和Chow的目光相遇,他完全没有避开的意思,似乎一直在找个机会和我说话:"第一次任务?"

"啊,是啊。"我有些紧张,虽然已是身经百战,但作为正式狙击手还是第一次。

"这可能是我最后一次任务了呢。"他意味深长的点燃一支烟。

"噢,是吗。"我不知道应该和他说些什么,任他鞭尸般的独个发问又觉得对不起他。

"追魂击……是你父亲?"他憋了好一会才问。

"是啊,你认识家父?"

"算是有些渊源吧!"

这"渊源"一词用得盖乎神技,实际上等于什么也没说,我想要深究又不知从何问起,这时基地车已经到了现场。

区位大厦是本区最高的建筑,大厦前面是一个广场,很多大型的活动都在这里举行,在特殊的日子还会见到各种各样的游行和庆祝活动;当然,也有警匪对峙的场面。听完了言简意赅的汇报,我和Chow分别去各自的狙击点就位。我在大厦右侧的一座建筑的天台,Chow在相邻的楼顶与我遥相呼应。

在九楼的一间小型会议室里,十一名人质被绑在椅子上围着会议桌坐成一圈,嘴和眼睛都被胶布封住。桌上放着一本厚厚的《圣经》,墙上用喷漆写着"先前的天地已经过去,海也不再有了",紧跟着的是一副写意的耶稣受难图,旁边还画着一个跪下忏悔的犹大。有一张椅子空着,气氛平静得像是在等人做会前致词。没有Chow的命令我不能贸然行动,只好在这里通过瞄准镜静观其变。

我一直在观察这名劫犯,从他的眼里我看不到太多的残暴。他带着眼镜,装束像个学者,上衣的口袋里还插着一株黄色的月季。如果他手里拿着十字架的话,就象个牧师。他和人质一起坐在桌边,手里握着那颗冲动的炸弹,面前放着一罐喷漆。他看上去既兴奋又紧张,不时的看看表又望望桌上的那本《圣经》,口中念念有词,对楼下警长声嘶力竭的提出的条件置若罔闻。我



没有宗教信仰却尊重一切教徒(包括他们一些可能看来奇怪的习惯),如同我不信教却熟读《圣经》。

《圣经》、犹大、忏悔、月季,这不正是迦太基么,我突然想起。

迦太基属于犹太教的一支,信奉耶稣基督。黄色月季代表忏悔,迦太基认为每个人前生都是出卖耶稣的犹大,人生所受的折磨都是为赎前世的罪恶。如果能在赎罪日太阳最烈的时候,和另外十一个门徒在圣地通过神圣的仪式在烈火中将生命还献给耶稣,则可得到灵魂的永生。这家伙是个迦太基,我不禁有些佩服自己的判断力。虽然赎罪日具体在哪一天我不记得,但一定是在九月和十月之间的某一天。那么,不会刚好是今天吧?我想起来路上见到的怪怪的游行队伍。

就在我胡思乱想的时候,意想不到的事发生了。这个迦太基突然站起身来,一只手按在那本《圣经》上,大声的朗诵起经文来。接着他翻开那本《圣经》,这书本状的盒子里面竟装着一枚倒计时只剩下48秒的定时炸弹!我倒吸一口凉气:这枚自制的炸弹由十二根雷管组成,每根雷管都精心的包着一层写满了咒文的符纸;计时器就在炸弹的顶端,两条导线一红一绿。计时器红色的数字不停的跳跃,还有40秒,如果这枚炸弹爆炸的话,屋里的人质自不必说,整座大厦都有坍塌的危险;但若打断与计时器相连的导线的话,就还有一半的机会。

38秒、37秒,我凝视着倒计时器,仿佛听得到红色的数字跳动的声音。

33秒、32秒,仍要原地待命吗?

Chow,Chow怎么还没反应啊!

"狙击手只有成败没有对错!"教官的话在我脑中回荡。

29秒、28秒,我憋不住了,眼窝开始发烫,眼睛一酸热泪流了出来,应该打哪根线呢?红线和绿线应该如十二根雷管一样有隐喻,如果红色代表邪恶,绿色代表希望——不对,红色代表火炎,那么应该打红线吧……犹大,该死的犹大!

22秒、21秒,红线绿线根本无法确定,我只不过是找一个让自己充满信心的理由而已,也许随意一根都能让时间停止,也可能两根都意味着死亡。

16秒、15秒,好吧,这问题是上帝搞出来的,那就交还给他解决吧。

已经没有时间再想了,我把赌注押在红线。

我深吸一口气,轻轻擦去瞄准镜上的水气,计算着风速和玻璃折射对弹道的影响,小心的瞄准。整个时间不超过2秒,但我却觉得像过了一年。我把护身符咬在嘴里,在心中默念:你是法官,我是刑吏,我以仆役应有的服从,执行你所做的判决,哪怕这判决并不公正。

9秒、8秒,可就在我扣动扳机的一刹那,一个念头如霹雳般闪过——绿线!如此突然、如此坚决,我来不及思考,枪口一甩绿线应声而断。Chow的枪声紧随而起,这一枪又快又准,犹大还来不及撒手便已归天,瘫坐在椅子里紧握着钱袋。十一名人质被我们从鬼门关拉了回来。

"做的好!"Chow轻赞一声。

我长舒了一口气,摘去面罩躺在地上,心砰砰直跳。轻狙架在我的胸前,随着呼吸一起一伏,我这才发现自己已被汗水湿透。楼下已经乱成一团,特警队和救护人员忙忙碌碌。这次行动的负责人一定在大骂我们擅自行动打乱了他们的行动部署,虽然他们从来就毫无计划可言。但毕竟结果令人满意,没有爆炸,也没有伤亡。

走回基地车的时候,一群记者围了上来要做采访。我们在警员的帮助下登上了基地车,在车上我们会心一笑,"打的不错哩!"Chow说。

"瞎蒙的,你那下才厉害呢。"我有点不好意思,那一枪说起来现在我还心悸有余。

"下次记得先打个招呼。"他补充道。

"多谢前辈照顾了。"我感激的说。

"我拿射击冠军的时候也是你这般年纪呢。"他冒出这样一句话来。

这句话有些突兀,我一时无可应对只好打着哈哈。

"动刀者刀下死,也许这就是命运吧!"他望着我。我笑笑表示同意,他显然把命运和运气两个词混淆了。

B

回到家时父亲在看电视,新闻正报道昨天区位大厦的事。父亲递过一份报纸,略带责备的说:"你不该摘掉面罩的。"从他的口气里,我听得出那份自豪。头版是昨天我和Chow走回基地车时的照片,标题是"神枪手百步穿杨保大厦,加教徒得道不成赴黄泉"。我笑笑把报纸扔回给父亲,一边帮他揉着肩膀,一边和他聊一些不知所谓的闲话。由于长期的狙击工作,父亲患上了很严重的肩周炎和颈椎病。

"你也该早点生个孩子呢,这样你老了也有人帮你捶背了。"

"那您得先帮我生个老婆。"

"近亲不能结婚。"他用报纸打我的头。

"昨天带我出队的那个前辈,他认识你。"

"哦,他叫什么?"父亲心不在焉的翻着报纸。

"Chow。"

"Chow?"他摘下眼镜。

"嗯。"

"那个人——多大年纪?"

"四十多岁吧,他也拿过射击冠军呢!"

"是么。"父亲陷在沙发里,咬着眼镜腿,大概又想起了往事。

"怎么,你们认识么?"我在他旁边坐下,换了个频道。

"一面之缘罢了。"说完父亲便站起身进了书房。

父亲总是这样,一想起往事就钻进书房唏嘘一番,年纪大了脾气就是怪。

回到警队时得知Chow被革职的事,一问才知道原来是昨天行动的负责人写了封书面报告,状告我们狙击组的人擅自行动破坏整体部署。Chow是带队人,他承认行动是他的命令,自己一个人承担了所有的责任。听到这些我立刻冲去找队长理论,队长是个懦弱的胖子,世界上有很多两头受气的职位需要他这种人。他对Chow的革职避而不谈,只是对我昨天的表现大加赞赏,随后例行公事的宣读了对我的嘉奖和对Chow的处分。我也知道这些都是上边的决定,队长只是奉命行事,但我还能向谁发脾气呢。

临末队长告诉我Chow约我下午喝茶,接着他半打趣的问:"对了,小子!说说你怎么知道要打蓝线,记者追问得可紧呢。"

"就说蓝线看起来粗些吧!"我恶狠狠地关上门出去。

蓝线,为什么是蓝线?

C

狙击手不喜欢多说话,他们对语词的珍惜好像对狙击枪的子弹。

我来到茶室的时候,Chow正在等我,桌上的音乐盒播放着一曲《玫瑰色的人生》。

"你和你父亲真的很象。"

"他是我父亲。"

"呵呵,连说话也一样。"他舔了舔嘴唇。

"你为什么要这样做?"我直接切入主题。Chow没有回答,只递给我一面刻着幸运女神像的奖牌。这和父亲获得过的那些奖牌同一款式,只不过刻在上面的人物不同罢了。

"你父亲说起过我吗?"他一边替我倒茶。

我摇摇头:"退休后父亲就不提以前的事了。"

"看来那件事对他的打击很大呢,为了忘记失败,光荣和梦想都一并丢掉了,"Chow喃喃的说,"勇气、力量、智慧,最终还是输给了幸运啊!"

勇气、力量、智慧,正是父亲获得的那三面奖牌。

Chow顿了顿,终于说道:"我就是打赢你父亲的人。"

这让我有些意外,但对于上代人的恩怨,我还能再说什么呢。我喝一口茶,听他继续讲下去。

"你父亲是我少时的偶像,而我却毁了他的前途。自从那次比赛赢了你父亲后我一直没有安心过,他失望的眼神我一生都不会忘记。我觉得是我让这世界少了一名出色的狙击手,我不愿意有人说,就是这个没有真才实学的人,全靠好运气挤走了真正优秀的人。我本不爱这事业,但却要拼命的练习,只为了弥补你父亲离去带来的损失。然而无论怎么努力,我也追不上你父亲,因为他才是真正热爱狙击的人。"







他望我一眼继续说:"你母亲的不幸遇难,更加重了我的负罪感。我觉得如果不是我,你父亲就不会离开警队,你母亲也不会死。我毁了他的生活,这罪过要用一生来偿还。那一枪,打断了我们的人生。"

他一口气说完这些,仿佛终于卸下了一个背负多年的包袱。

"这些事,本不怪你的。"

"当我见到你时,才知道原来这一切都是命运的安排啊!动刀者,刀下死。发生过的事不能更改,无论我怎么做都无法弥补给你们带来的伤害,也不能赎清我的罪过。而命运早已安排好一切轮回。"

看到Chow内疚自责的样子,我心里很难过。谁都有自己不能原谅的过去,而Chow在这么多年来所背负的却是他不该承担的责任。原来我只认为,所有的狙击手都应和父亲一样,对狙击充满了热爱,他们都怀着一颗保卫正义与和平的伟大的心,奉献自己的青春与满腔的热情。然而Chow却是怀着怎样的心情,把自己的青春耗尽在这痛苦的事业。

分别的时候Chow在我耳边说了一句话,我一生都不会忘记:"我们都应有自己的生活。"

是啊,我们都应该有自己的生活,握着Chow给我的那枚奖牌,我这样对自己说。

D

每种职业都有相应的职业病,我患的是间歇性色盲。

由于长期注视瞄准镜,我的视力遭到了严重的破坏,就如盯着太阳看太久,眼睛被灼伤而经常看到绿色的斑点。这种间歇性的色盲,一般只有在过度疲劳或受到强烈刺激的情况下才会发作,经过短暂的休息便会恢复。医生说这种病症无伤大雅却无药可救,他建议我休息几天并嘱咐我平时多些点眼药,因为这种症状不知什么时候来也不知什么时候就会走的了。我晃晃医生给我的药水,红红的好象鲜血一般。

回到家我打了个电话向队长请假,我刚一挂线便有电话打进来。

"明天开同学聚会,所有的同学都参加,你来不来?"

"我……"

"你又不来么?"

"明天真的不行……我有任务走不开。"

"如果梅纱也来呢,你不想见见她么?"

"……见了又能怎样?"我挂掉电话。

是啊,就算见了面又能怎样呢?那些不过是年少无知的誓言罢了,过了这么多年,大家都变了吧。

真后悔有一个星期的假,坐在家里我觉得无所事事,满脑子想的都是同学聚会。我不停的回想起从前,想着从前和梅纱在一起无忧无虑的日子。虽然都算是美好的回忆,但我一想到这些便心烦意乱。当你陷入回忆无法自拔的时候,最好的办法就是找一些简单而熟悉的事情把自己塞满。

第三天我接到了警队的紧急呼叫,终于可以暂时从这无休无止的回忆中摆脱了。

E

日子过的很快,而我的升迁更快,转眼间我已是警队的首席狙击手了。在单调的日子里有时我也会想起Chow,当年与他在茶室一别就再也没有联络了,不知道他现在过得怎么样。按当时的说法他现在应该是在自己的渔船上,带着子女们扬帆出海,他的妻子则在木屋里为他们炖着雪鱼浓汤。每每想到Chow描绘的这样一副画面,我总会情不自禁的微笑起来,想来这样的场景在Chow的脑海中要更美好得多吧。

现在一般的任务已经不需要劳我的大驾,但我还是喜欢凡事亲力亲为,因为我真的不知道自己还能做些什么,只有不断的执行任务我才能感受到自己存在的意义,而事实上每次任务之后我都只会变得更消沉。

一帮亡命之徒占领了一个废弃的核电站,情况十分危急。这个电站已经废弃多年,靠着厚厚的水泥和硼铅带才勉强控制了泄漏,如果防护层被炸毁后果不堪设想。电站经过了一些改建,而我们手头上只有旧的地图。有两个冲锋队员负责掩护我,而且其中一个话说个没完。

"我叫Amen,这是我第一次任务,很高兴和你合作。"毫无疑问他是个新丁,嫩得像个刚从土里刨出来的萝卜,一听到枪声就兴奋得发抖连枪都握不紧的那种,而且话特别多。他现在正处在连死字都不知道怎么写的无知的无畏状态,不到亲自被子弹射中屁股他是不知道害怕的。

"他是Ken,我的好朋友,已经入警队一年了,很厉害呢!"他继续说。

我看看另外一个队员,他向我点点头算是打个招呼,也是肯定Amen刚才说的话。这才像个老队员,只有初出茅庐的新手才会废话连篇,说话像他们开枪一样停不下来。作为狙击手的习惯,我不喜欢有人站在我背后,一堵结实的墙更让我觉得安全。

"快去D区,有个狙击手很麻烦。"警长见了我就像抓到一根救命稻草。我检查了运回的几具尸体,他们身上弹孔分布的很散,而且都不是一枪毙命,看来对方枪法不过如此。

一路听到重狙击炸雷般的轰鸣,又有两名伤员被抬了出来。进入电站有两条路,这一条是捷径,经过这段长廊就可以拐进办公室区。长廊的尽头的建筑就像桥头堡一样控制着整条通道,对方就在二楼的窗口埋伏,一个狙击手和三个ak掩护。我们这边与长廊相连的是一间小小的石室,走进石室便看到地上斑驳的血迹,还有乱七八糟的弹孔,我对守在这里死剩下的几个警员说:"这里交给我吧,你们可以走了。"他们张大了嘴巴看着我愣了几秒钟,跟着便像耗子一般溜掉了——做救世主的感觉真棒。

我们小心的躲在门廊的两侧靠墙而立,对面的火力很猛,三把ak轮番点射打得石屑乱飞,Amen早已吓得魂飞魄散,蹲在墙角动也不敢动。Ken还算有经验,我打个手势他便立刻会意。我扔出一颗手雷,Ken马上闪出身子对着对面窗口一阵激射,把对方的火力压了下去。我抓紧机会举枪便打,一名匪徒应声倒地,子弹正中眉心。不见了那个狙击手,我只好瞄准了另一个匪徒,正当我准备射击时突然眼前白光一闪——该死的闪光弹!我赶紧闪回门侧,只觉得双目刺痛,泪水直流。都怪我太轻敌了,竟忘记了防备对手的闪光弹。我从口袋里摸索着掏出眼药,这时重狙击再度响起,我听到一种铁蹄踏破坚冰陷进泥沼的声音;一声闷哼,有人颓然倒地。我只觉得面颊一热,一股血腥味扑鼻而来。

"Ken!"我听见Amen的叫喊。

当我能再度看见时,Ken已经倒在地上,Amen在旁边双手紧按着他的胸口,鲜血从指缝源源不断地涌出。Ken睁大眼睛望着天花板,断断续续地喘着气;血在他的喉咙中卡住,随着咳嗽从嘴巴和鼻子里涌出。鲜血和眼泪流淌在他的脸上,他抽搐的手指却再也无力去擦拭。Amen把Ken抱在怀里,用袖子擦去脸他上的血泪:"坚持住啊Ken,你有防弹衣你不会有事的。"

鲜血淌了一地,像一张铺开的红毯。虽然我杀人无数,但真正直面血淋淋的死亡,这却是第一次,如此接近,如此生动,我甚至感觉了死亡的气味和温度。Ken的脸色渐渐变灰,终于再没有气息。"起来啊,起来啊!"Amen发疯似的捶着Ken的胸口。看着这伤心的一幕,我心头涌起一种异样的感觉,如果我死了,会不会有人这样为我哭泣呢。



"算了吧,他已经死了。"我说。

Amen抬起头恶狠狠的盯着我,"混蛋!"他冲过来对着我的下巴就是一拳,这一拳劲道十足,我的耳机都被打飞了。

"是你害死Ken,是你害死他的!"他歇斯底里的样子已经不是刚才那个看到鲜血就胆战心惊的年轻人了,先前的恐惧已经完全被悲愤取代。被冲昏了头的他撇下我,抄起枪冲出去对着那窗口疯狂的扫射,全然不顾自己的死活。

"想死吗!"我看准时机给他一记扫堂腿。Amen应声倒下,重狙的枪声如期而至,他身后的墙被打了一个大洞。"进去!"我大喝一声跳将出去甩枪干掉了另外两个匪徒,那个狙击手又狡猾的躲开了。

现在是刑吏与刑吏的决斗了,我们对峙了很久,双方轮番开枪,谁也不能打中对方。他的枪法不如我准,但也足够能打中我;如果比赛射击的话闭着眼睛我都能赢他,然而这生与死的较量,比的不只是枪法:子弹有很多颗,而命只有一条。他的射击频率和我并无二





致，我们就像师出同门，我们都清楚的知道对方心里想些什么，看来只有出奇制胜了。

我问 Amen："你 100 米跑多少？"

"11 秒。"虽然他很想知道我为什么要问这个问题，但他还是简单的回答而没有废话，看来孺子可教。我把狙击枪交到他手里："听着，你掩护我，两把枪轮着开。"

"还是让我去吧。"

"把枪打响就行了，我跑的比你快。"我说完便掏出手枪顺着长廊向前冲去。这家伙决计不会想到，以保护自己为首要任务的狙击手会作这样疯狂而异想天开的决定吧。轻狙和 m4 在我身后响起，Amen 的枪法不错，没有把子弹打在我身上。我一口气冲到楼下靠墙而立，打个手势让 Amen 停止射击。片刻，一支漆黑的枪管从窗口缓缓伸出，我慢慢向来路后退，直到能清楚的看见窗口正在专心瞄准的狙击手。我无声无息的举起枪，但没有立刻射击。当对方满腹狐疑的把脸从瞄准镜后移开的时候，看见的是黑洞洞的枪口。

我第一次在这么近的距离开枪，虽然谁都没有过死的经验，但他们临死一刻的表情竟都如此的相似。

Enemy down!

F

在战场上你不能保护任何人，包括你自己。

Ken 已经死了，我不能再让 Amen 冒险。我让 Amen 带着 Ken 离开，独自沿着楼梯小心的上楼。狙击手的直觉告诉我，现在并不安全，因为我一直有种如芒在背的感觉，我能感觉到。

来到那扇门口刚要开门我却听到了里面拉动枪栓的声音，我赶紧侧身闪开，一阵乱枪过后门被打成了蜂窝，弹孔撒在墙上像一只脚丫。里面传来子弹打光枪械卡壳的声音，我踹门冲进去，一张因惊恐而扭曲同 Amen 一样年轻的脸展现在我面前。他大叫一声丢下枪夺门而逃，像一只没头的苍蝇在楼道里乱撞，我知道，他没命的跑不是了为逃命，只是为了忘记恐惧。我瞄准了他却找不到一个开枪的理由——他犯了什么罪？我和他素昧平生，无冤无仇，他这么年轻，没有想过要伤害任何人，只想保护自己，仅此而已。我虽然这样想着，手却没停下，准星像水蛭一样叮在他颈上。他就要通过拐角下楼了，我下意识的扣动了扳机，血从他的后颈喷射出来，他仍向前跑了数米才扑倒在地。

天那，我做了些什么！

走进那间屋子，我被眼前的景象惊呆了。被我击毙的四个人躺在那里血流成河，空气里弥漫的血腥的味道让人发疯，他们的血如 Ken 一样的鲜红。"我们征战的兵器，本不是属于血性的"，多年来我心中坚定的信念所建立的城墙彻底崩溃了。当你陷入一种违背本性的生活并不能自拔的时候，幡然醒悟是最大的痛苦。

所谓以最小最准确的暴力去惩恶锄奸，对我而言是一个笑话。这么多年来，别人的生命对我而言就如扣动扳机一样渺小，我无休止的把人钉在狙击的十字架上，轻轻的偷走他们的生命。我从来没有想过我为什么要杀这些人，我甚至不知道他们的名字就给他们判了死刑。当你发现，这么多年来你如家常便饭般每日从事的，竟然是一件这样血腥这样残酷的事。那种感觉就如在酒足饭饱之后得知所食之物竟是人肉一般的恶心。饥餐胡虏肉，渴饮匈奴血，多么残忍的壮志豪情。"你是法官，我是刑吏，我以仆役应有的服从，执行你所做的判决，哪怕这判决并不公正"——这是狙击手的唯一的铁则。我们都应该有自己的生活，而我却在别人给我定下的道路上越走越远。当到达一定高度的时候，即使发现是梦，你也会尽量做下去。惩恶锄奸，维护安定本没有错，然而杀戮却不是我的本性。我觉得自己和 Chow 是如此的相似，而他比我幸福，因为他还能继续自己的生活。而我呢，我的生活还没开始，便已经结束。

我在狙击手的身上找到一张残缺的照片，漂亮的妻子，可爱的子女，惟独撕掉了他自己。我站起身，对面残破的玻璃窗像一面镜子，一个目光呆滞泪流满面的人毫无生气的望着我。

这时我听到隐隐约约有音乐声从楼道传来，我循声来到拐角的一间屋子。古色古香的木门上雕刻着高贵的装饰，从里面传出的音乐是《玫瑰色的人生》。一种久违了的熟悉而亲切的感觉涌起，我无心戒备，推门进去。一个中年人坐在办公桌后玩弄着一把银鹰，他胸前别着一枝黄色的月季，桌上放着六颗子弹。见我进去他把枪放在桌上举起双手。

他推过一个沙漏对我说："还有 10 分钟，我们聊聊吧。"

我手里拿着枪，但内心早已投降。

G

我不知道痛苦不堪的活和充满希望的死，哪个更人道，我自然没有理由反对迦太基所做的选择。我并不比他们智慧多少，至少他们生活在自己的世界里，而我却在别人的世界里迷失。Chow 告诉我，被我杀死的那个狙击手叫 Sam，他从前也和我一样的痛苦。他曾尝试着选择新的生活，但现实是残酷的，失业带来的贫穷使他的生活举步维艰，如果不能接受好的教育，摆在他子女面前的路只有两条——匪徒或警察。他不愿自己，也不愿孩子走他从前的道路，于是便选择加入了迦太基，一切就是这样。我无法想象照片中他穿着警服的模样，如同我无法想象自己的将来。

"我一直在担心刚才的那狙击手是你。"

"事实上我们又有什么不同？"

"我不会开枪射你的。"

"这我知道。"

"其实你一直有瞄准我吧。"

"我已经瞄不准了。"

"对不起，你都是为了我才变成这样。"

"不，这是我自己选的。"

我还想再说些什么，但此时我的脑子已经完全乱了。

"去拆弹吧，已经不需要了"，Chow 对我说，"红线。"

他点燃一支烟，用指甲敲敲沙漏。

我出去的时候关上门，背后一声枪响，我不忍看他的惨状。

顺着声音，我找到了藏在角落里的 c4 炸弹。我没有拆实弹的经验，握着钳子的手直发抖。屋子很暗，红



线，红线在哪里？电筒照着，我看见的只是褐绿两色，一时间我觉得天旋地转，眼药也不知何时丢了。炸弹的声音越来越急促，仿佛催命的钟声，我想呼叫同伴，但耳机已经不在了，我第一次感觉到了无助和绝望。

运气是一笔存款，有欠有还，而我再也没有勇气去尝试。我瘫坐在地上看着陪伴我多年的轻狙，郎基努斯(注)，我才是真正的郎基努斯，和他一样，我只是别人手里的工具罢了。每一个狙击手在退役的时候都可以把自己的座右铭刻在枪身上，我抚摩着先辈刻在上面的文字，想着自己该在上面留下些什么。我从怀里摸出一枚褪色的发卡，梅纱的发卡。我一直把它贴身挂着当作护身符。难道要死在这里了么，也许是解脱吧，回忆再次占据了我的大脑，但我再也不觉得焦虑。真希望可以一直在教堂里听梅纱用小提琴拉《玫瑰色的人生》。

我把发卡轻轻的摩挲，它却刺穿了我的指尖。墨绿色的血从裂开犹如笑脸般的伤口流淌出来，嗡的一声我觉得全身的血直往头上涌，我尝到一股淡淡的甜味。在昏过去之前，我剪断了那根如血色的导线。

H

离开警队，我开始了新的生活。

工作并没有想象中那么难找，只要你愿意，在隧道里弹着吉它唱歌也是一种职业。失明后我看不见路人的脸，却听得见他们的心。我并不恨父亲，我离开他是因为不想他见到我现在的样子而伤心。然而有的东西是他无法理解的，比如：我更爱现在的生活。

我失去了一切，却找回了自己。九月的时候，我也会在胸前别一支黄色的月季。

我又看见一片新天地，因为先前的天地已经过去了，海也不再有了。■



注释

郎基努斯：枪的名字，源于郎基努斯之枪(Spear Of Longinus)。盲人百夫长郎基努斯(Longinus)用来刺穿耶稣身体的一杆枪，从刺穿耶稣的身体中流出的血溅到他的眼中，使他的眼睛重见光明。此人后来成为基督教的忠实信徒。

广告创意

文 / 撞针无忌

"牙好，嘿！胃口就好！身体倍儿棒，吃嘛嘛香，您瞅准了……"

"今年过节不收礼，收礼只收脑白金……"

各位看倌看到这儿差不多已经浑身起鸡皮疙瘩了吧。提起中国的电视广告，估计大家脑子里就会被这些"咋们那个老百姓呀"的东东所充斥。不知是国内的广告策划们实在毫无想象能力，还是人家认为咋们普通老百姓层次太低，只能接受这些幼儿水平的东西？反正印象中的国产广告几乎找不到有点创意的作品。相反，偶尔看到的国外广告，短小却充满乐趣，常常令人莞尔一笑，过目不忘。

于是便联想到了国内的游戏广告。勿需多看，估计大家也能描述出七八成。无非是几个帅哥美女站在一块儿摆 POSE。男的一定要酷，表情能多冷峻就多冷峻；女的一定要靓，笑容能多妩媚就多妩媚，完了旁边一定要搭上几句豪言壮语，什么"声光效果已达到国际水准"，"国产游戏扛鼎之作"云云，千篇一律，毫无新意。而且自从劳拉大姐的惹火身材吸引了无数人目光之后，这股"性感"之风便愈刮愈劲，国内厂商们更是前仆后继，趋之若鹜。于是乎，广告上的 MM 们身材越来越丰满，衣服越来越单薄。更有甚者，某国产网游广告上的 MM 居然若隐若现的露出"一点"，让人瞠目结舌。厂商们打出"性感"招牌以图吸引更多的眼球，视觉效果是达到了，对游戏的宣传效果却不见得提升多少。且看下面一段我的真实经历。

同学某："哇噻！你昨天拿的游戏杂志真够正点的。"

我："游戏杂志能有虾米正点的？"

同学某："里面有个广告上一 MM '露点'了。"

我："哦？我怎么没注意到？多少页？"

同学某："呀……没注意……"

我："晕！什么游戏？"

同学某："啊……没印象……"

我："！·#$%^*&"

可见，吸引眼球的并不是游戏本身，而是"性感 MM"。大家饱了个眼福，MM 倒是记住了，对于游戏则可能没什么更深入的了解。厂商这种做法无疑是本末倒置、喧宾夺主。而游戏杂志作为大量游戏广告的刊登者，则很有可能受到一定程度的负面影响（偶的游戏杂志拿到班上，一大堆人围着看的，必然是有性感 MM 的广告，内容么，基本没多少人关心）游戏杂志是向大众宣传和介绍游戏的最主要媒体，试问在"电子海洛因"声浪尚未完全平息的今天，如果被那些"反游戏人士"和你的父母看到游戏杂志上大幅的性感美女图片，你还想指望得到他们的理解和包容么？

我看过的广告中印象最深的是《战地1942》，一件普通的办公室里，两个座位之间却搭成了战壕的模样，没有多余的话语，简简单单，却让人回味无穷。不禁感叹我泱泱大中国，竟没有几款特色鲜明的作品，让人惋惜。

国产广告和国产游戏一样，需要创意。



雷锋和圣骑士

文 / 诸葛小花

在我看来，圣骑士的道德水准和精神品格已经达到了雷锋的标准。

我知道我这样说是冒了天下之大不韪，我因此立刻会招来魔兽玩家一大堆的怀疑、攻击和鄙视。我也知道我这样说了，立刻就会有许多成熟、稳健、客观、公允之士站出来，用一大堆感人的事迹和不感人的数字告诉我如今的道德水准如何如何高，雷锋与圣骑士的天壤之别等等颠扑不破的真理。



这都没关系。且不重要。

有关系且重要的是，我们不能讳疾避医，而且还自我感觉良好。这决不是危言耸听，如果你也天天听到开车撞了人后扬长而去的事情，又或是好心人救了人后反被咬一口的事情，也或是那个被撞的人在街头数十小时无人救助的事情，如果你也觉得在这幢新建的大楼里你和你的邻居可能会老死不相往来，又或是你和你的同事如同路人的话，你大约会稍微相信我的话。

这是为什么？这是因为我们的人格理想和价值观念出现了严重偏差。

我不知道我们自我感觉良好的玩家们，在3月5日这一天有多少人想起了这是"学雷锋日"，进而放下手中的游戏去做一两件帮助他人的好事的，又有多少人在这一天依然用手中的鼠标拖着你英明神武的圣骑士在魔兽的世界里穿梭的。

按照我的说法，倘若全国人民都能够做到圣骑士的标准的话，那么中国国民素质将会得到不止一个台阶的提高，中华民族也无愧于世界最优秀民族的称号。

首先，圣骑士有着浓密的眉毛，坚定的目光、高耸的额头和颧骨、结实有力的下巴。他身体健康，形象气质俱佳，长得一脸正义，符合国人对于英雄偶像的要求。

其次，圣骑士的品行俱佳，完全是新时代（或者该说是奇幻时代？）的雷锋：

他对待战友像春天般的温暖：专注光环；

他对待伤员像夏天一样的火热：治疗；

他对待攻击像秋风扫落叶一样：无敌；

他对待敌人像严冬一样残酷无情：大锤。

他说："人的生命是有限的，可是，为战友复活是无限的，我要把有限的 MANA，投入到无限的为战友复活中去……"

所以无论从那方面看，圣骑士都是一个专门利人，决不利己的活雷锋。他的"圣骑士精神"绝对可以成为中国玩家的学习对象。

因此，如果你是一个新新人类，觉得学雷锋太过老土，又或是你心中依然想学习雷锋，却怕某些人讥笑，那你完全可以大喊一声："我要学习圣骑士，我要发扬圣骑士精神！"而如果你对本文根本不屑一顾的话，那么你也至少可以在半夜拖着圣骑士鏖战 BN 时，插上耳机，或是调低音量，照顾一下你上铺的兄弟。



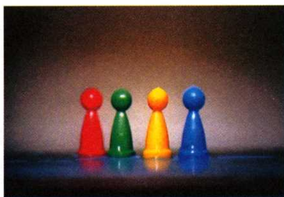
K文

从名字想到的

文/三楼楼长

一般来说，我们从一本小说、一部电影或者是一款游戏的名字，就能大概的晓得它大致是个什么内容的东西。譬如说《西游记》，当然就是说一帮人跑到西边去旅行，而《指环王》，毫无疑问，是和一只戒指有莫大关系的故事……至于游戏嘛，想想这些名字："反恐精英"、"星际争霸"、"命令与征服"、"三国志"……等等，每一个都是内容与名字密切相关的。即使有的名字乍一看不知道是怎么回事（譬如说《复活》），玩过以后，也就大概明白了。

在网络游戏兴起的早期，我们也还能从它们的名字看出点名堂，譬如《石器时代》、《网络三国》或者《万王之王》，不过，现在越来越多的网络游戏，仅仅从名字已经搞不清楚它是个什么玩意了，瞧瞧这些出现在各游戏媒体广告里的大名："传奇"、"使命"、"奇迹"、"命运"、"神迹"、"人间"、"神话"、"凯旋"……几乎都是些个含义极其广泛，而又说不出个实在意义的俩字单词。你完全可以把它们和它们对应的那些游戏打乱了重排一下位置，基本上不会有什么歧义和麻烦，把"传奇"改名为"命运"或者"奇迹"会有什么本质上的不一样吗？



似乎看不出来，反正如果你把《同级生》改叫《反恐精英》的话，就会有人打你。

之所以出现这么多不知所云的名字，不能怪人家游戏商思维枯竭。纵没有时代背景、横没有世界架构、大没有剧情发展、小没有人物设定，一款只有练级、打怪、掉宝、组队、公会等情节的"新"网络游戏（之所以在"新"前边加个引号，是因为这样的游戏现在已经有了上百款），就算是北京大学中文系的博导估计也琢磨不出什么有实际含义的名字。他也只能把这款新游戏叫做：胜利、生命、永恒、光荣……诸如此类的东西，反正《辞海》里头有的是。

说起网络游戏的名字，又连带想到了个小话题，那就是网络游戏里玩家们的名字，这些名字比网络游戏本身更缺乏文化味道：譬如说人家好歹是个中世纪骑士魔法师的世界，这位大哥您在里头叫个"西门吹雪"算怎么回事哩？这还算好，上次俺站在某游戏古色古香的街市里，觉得这游戏还是挺风雅的，可身边"刷"的跑过这一群一群的什么"爱我就杀我"、"~亲亲小妹妹~"、"砍我是我孙子"之流的ID，马上让我觉得，人家游戏公司的设计师抱着《世界通史》、《山海经》、《欧洲中世纪建筑考》设计什么时代背景、世界架构，还真是多余，好好一幅《汉宫春色图》，就有人楞给你往里头画个机器猫。以我之见，随便造个什么乱七八糟的世界把这帮人搁进去练级不就完了。

网络游戏如今挺火，我也觉得把大家聚拢到网络上来一起游戏是个革命性的好主意，可这游戏大小得算个文化产品，无论是游戏商还是玩家，都该有点文化素质，总不能让大伙儿越玩越傻不是？

游戏的功能

文/真·八稚女

游戏是第九艺术？无疑，游戏可作为几乎所有艺术的载体，可以包括几乎所有已公认的艺术，文学、音乐、绘画、戏剧、电影……换一个角度来看，游戏也必须包括很多艺术种类才能成为游戏。

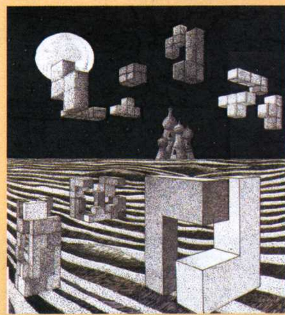
说到艺术，就联想到艺术的作用，这是很麻烦的事情。好像一幅画和一个电饭煲的作用是很难放到一个标准下去考量。游戏的作用又是什么？

有人撰文，说光荣的"三国志"系列内涵不如SystemSoft Alpha的《三国志英雄传》，依据是SystemSoft Alpha的《三国志英雄传》中的人物事件等更忠于史实，是"数字化的历史"。然而，历史怎么可以数字化？深层次历史研究的许多东西都是无法仅用数据去表示的。最起码，能用数据去表示的历史只是表象化的历史，不等同于真实的历史。还有，历史永远需要用质疑的眼光去审视。"真实的名字"、"精确的数字"真能展示历史么？试问，诸葛亮跟司马懿有何区别，该如何用数据去表现？马谡跟王平又有何区别，又该如何用数据去表现？举个明显的、现实中的例子，两个数学都考90分、语文都考80分的学生，你能把他们当成一个学生来看待么？片面否定其它类型的游戏，只肯定专注于分析数据资料的策略游戏，这只是纸上谈兵，说透了，这只不过是一款文字游戏，一款只反映三国时代的一个片面的东西。

游戏要真实才有内涵么？象棋中的下法，稀奇古怪，马为什么要走"日"字，象又为什么要走"田"字？象棋完全不真实，是不是完全没有内涵？从这也可以看出，游戏的内涵应该在于游戏的本质，也就是任天堂老挂在嘴边的，游戏的游戏性。游戏的作用就是拿来游戏。从这个正确的角度来看，是SystemSoft Alpha远不如光荣。

找国产游戏大作《复活》来作说明。从游戏杂志上的一片叫好声来看，这款游戏仿佛就是游戏内涵的代名词。《复活》真的很好么？委实，它是一款难得的国产游戏佳作。但它也有它很大的不足。就让我来喝喝倒彩。首先，第一形象感觉不佳。日本的游戏厂商注重于游戏机游戏，欧美的游戏厂商注重于电脑游戏，电脑上的欧美游戏大作多是画面灰暗、充满压抑感的，《复活》的画面风格偏偏也是这样。感觉目标软件的游戏画面从来就没有明快过。游戏的玩法没什么好说的，游戏系统的所有东西尽可以搬到网络游戏上来实现。在当今，网络游戏盛行的时代，一款游戏内容可以搬到网络游戏上来实现的单机游戏就不是好游戏。这应该是现在的单机游戏的评价标准。剧情可以说是《复活》可以引以为傲的吧，但也不算怎么出色。支持者赞美目标软件的游戏，总拿展现历史来夸其内涵。感觉像是在偷换概念。游戏性，游戏性！这才是游戏真正的内涵！象棋为什么好玩？俄罗斯方块为什么会流行？还有在全球拥有最多玩家的"扫雷"是个什么内涵？什么也没有，只有游戏性才是游戏最重要的东西。

（突然正色）话说回来，有一句话说得好，"表达自己就是写作"，同理可证，对于任何一位艺术创作者都可以说"表达自己就是创作"，而对于任何一件艺术作品就都可以说"表现自己就是艺术"，对不？这样看来，《三国志英雄传》和《复活》等，都是好游戏，好作品，因为它们都能找到一群跟自己有共鸣的人。我这说法可不错啊，不是打了一棍子后又拿出来的那个甜枣。




Will Wright

我的未來，我的家，我的妻

“模拟人生”系列杂谈

文 / Kurdt

《模拟人生》之父 Will Wright

作为“模拟人生”的设计师，我们应该记住这个名字。是他将“创造自己的世界”这个游戏哲学带到了我们身边，是他将“模拟人生”带到了我们身边。Will Wright 是从 1982 年开始设计游戏的。在就读大学时 Will Wright 把大量的时间花了自制模型机器人之上。大约是 1980 年的时候 Will Wright 把一些微处理芯片用于控制他自制的机器人之上，并且在随后的一年购买了属于自己的第一台 Apple Ⅱ 电脑。并开始在这台机器上自学了程序编写和玩了一些当时的电脑游戏。很快他就被游戏所吸引，并尝试游戏程序编写，从此开始了程序设计生涯。中国玩家第一次认识 Will Wright 应该是在 1989 年，《模拟城市》（SimCity）首次出现在我们面前。但随着时间的发展，Will Wright 对游戏的设计的中心被转移到了人的身上，但它依然保留了相当建造的乐趣。在《模拟城市》发行 10 年后的 2000 年，Will Wright 再次给我们带来了惊喜，《模拟人生》横空出世了。

《模拟人生》的辉煌

《模拟人生》的创意来自何处是很多玩家关心的问题，Will Wright 曾经说过，《模拟人生》最大的灵感来或许源于 Christopher Alexander 的书“语言模仿（A Pattern Language）”，这是一本有关环境设计的伟大的书。正是出于对这本书的热爱，他变决定设计一个能够提供如书中一般的设计原则乐趣的游戏。自从 2000 年 2 月游戏上市以来，《模拟人生》就象流星焰火一样成为销售点的明星，并迅速成为全球流行的游戏和一种文化现象。《模拟人生》是 2000 年、2001 年、2002 年最畅销的 PC 游戏。它有含简体中文在内的 13 种不同的语言版本，至今《模拟人生》仍然还是全球最畅销的游戏，也是国内玩家的手中至宝。在 2000 年，游戏被“Academy of Interactive Arts and Science（互动艺术和科学学会）”和美国及其它许多国家的发行商们评为“Game of the Year（年度最佳游戏）”。《模拟人生》的创造者，Will Wright，也在 2 月份加入了“Academy of Interactive Arts and Sciences Hall of Fame（互动艺术和科学学会荣誉堂）”，这一荣誉也曾被授予像 Sid Meier 和 Shigeru Miyamoto 一样的传奇人物。


时尚小店


新同居时代

你可以把《模拟人生》看作一个玩具

“你可以把这个游戏看做一个玩具，一个软件玩具（I think of the games in the Sim series as toys, software toys.）”这是《模拟人生》发行之出，Will Wright 在接受 TechTV 的时候对该作品的一句经典介绍。“模拟人生”并没有给玩家设定一个“目标”，每一次当你坐到电脑前面开始游戏的时候，你第一个要做的事情也许是思考一下“我今天要怎么玩呢……我今天是要和 Mary 约会……还是独自去购物……还是……算了，玩到哪里算哪里吧……”这正是“模拟人生”的魅力所在。在一个没有约束的游戏世界中，为所欲为。



家庭水上世界



浪客剑心 sims 版



坟前悼念

谁是《模拟人生》的核心玩家

到底“模拟人生”是给“初级玩家”的游戏还是给“高级玩家”玩的，很多玩家都有着不同的看法。很多“资深”玩家将游戏买回家准备开始游戏的时候也许会突然发现自己的女朋友其实早就是一个“模拟人生”的爱好者……“与消费者和评论家们对《模拟人生》的期望相反，”2002 年 EA 的总裁 John Riccitiello 在接受采访的时候如是说“《模拟人生》已经成为一种文化现象，它吸引了全球的许多忠实玩家、普通 PC 操作者，甚至许多其他的普通消费者以及女性玩家。超过 50% 的新模拟人士玩家是女性。”

当然也有一些玩家也说出过：“《模拟人生》是游戏嘛？也许说是玩家的自慰器比较合适吧……我可不愿意把时间浪费在这样一个没有内容的游戏上。”尽管存在着不同的观点，我们也不能否认“模拟人生”给电脑游戏带来的革新，以及其在全球的成功。

《模拟人生》创造的价值

如果你对美国游戏销量排行榜关心的话，你会发现自《模拟人生》发售以来，每一代都会长时间地占据美国游戏排行榜榜首的位置，即便是在有大作发行的时候也会挤入排行榜前 10 的位置。在 2003 年底，EA 对外公布《模拟人生》发售 3 年以来，全球范围内的累计销量已经达到 2400 万套。

EA 总裁 John Riccitiello 在接受采访时表示：“3 年前，没人会相信，一款没有射击、没有驾驶、没有动作激情的电脑游戏，仅仅依靠人们模拟社区般的互动，就能取得如此大的成功。今天，‘模拟人生’这个系列游戏已经成为全世界最为成功的电脑游戏，在家用平台上也取得了不错的成绩。《模拟人生》在 10 来岁乃至年轻人中的受欢迎程度，尤其是受女性玩家的欢迎程度，打破了以往电脑游戏的许多老观念、老看法。”

《模拟人生》及其资料片目前已卖出了 2400 万套，而根据 NPD 机构的统计结果，《模拟人生》是 2000 年、2001 年和 2002 年的年度销量冠军，并获得了多个游戏评选大奖。

“模拟人生”创造的经济价值不仅仅局限在游戏的销量上，电子艺界曾经与麦当劳、英特尔公司签了价值数百万美元的合同，按照合同规定，玩家将可以在模拟人生在线游戏中买到虚拟版本的两公司产品，玩家可以买到麦当劳汉堡、还可以买到 P4 计算机。

梦露的新装



模拟人生（The Sims）

为爱情付出，为活着而忙碌，为什么而辛苦，我仔细纪录
——《我要的幸福》孙燕姿

2000 年一个足可以称为“永恒的经典”的游戏横空出世，它就是《模拟人生》（The Sims）。谁也没有想到在随后的日子里，他会创造全球累计销量超 2400 万套的记录。

模拟人生：美好生活（The Sims：Living Large）



给我一个小小的家，蜗牛的家……
——《蜗牛的家》苏芮

安居乐业，按照我们老祖宗的想法，安家是放在第一位的。美国人也许也有同样的理解吧……Maxis 将《模拟人生》的第一个资料片设定为“Living Large”。

Maxis 制作的“模拟人生”的第一个资料片，《模拟人生：美好生活》（The Sims：Living Large）令游戏有焕然一新的感觉，新增了 5 种不同的职业生涯和 50 种工作，其中包括：游戏从业者中的游戏测试人员，游戏设计人员，程序员等；媒体工作者中的游戏评论家，气象员，节目主持人等；音乐人中的钢琴调音师，婚礼歌手，酒吧歌手等；生活服务中的便利店收银员，救生员等；特种职业中 UFO 调查员等等……不仅如此，在游戏的事件方面，Maxis 更花了不少的心思来造出很多有趣的特殊事件……



模拟人生：欢乐派对（The Sims：House Party）

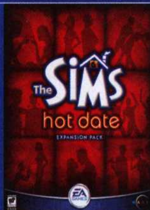
I'm coming up so you better get this party started……
——《Get This Party Started》Pink

“Party”是我们生活中不可缺少的一个部分，“Party”是朋友间交流感情的最佳场合，也是最容易出现“浪漫”情节的地方。

在《模拟人生：欢乐派对》（The Sims：House Party）中，除了较前作增添了新的物品、道具、角色、设施、背景音乐等外，玩家还可以亲手尝试举办一场有声有色的聚会。只要玩家的社区中有足够的居民，就拿起你的电话向邻居们发出邀请！让大家相约今宵，尽情地动起来、跳起来，共同度过一个难忘的动感之夜……

游戏新增的 100 个物品将使晚会更加绚丽多姿：大容量的衣柜可以为你提供今晚所需的各种款式的服装，让你成为今夜之星；综合性的职业 DJ 录音棚能够使你梦想成真；同时你不仅可以在潘萨斯跳舞笼内尽情的展现你那优雅的舞姿；还可以在多彩的篝火晚会上，围着篝火、吃着烧烤、唱着欢快的歌曲、陪着心上人数天上的星星、或是讲着虚无飘渺的鬼的故事；而超级史克路泡泡机则能充分松弛你紧张的神经……

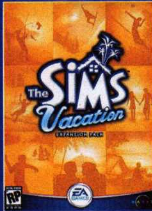
模拟人生：燃情约会（The Sims：Hot Date）



不是我……不是我……你认错人了吧
——《第一次亲密接触》CMCB

女人说最浪漫的约会地点是：咖啡厅、冰激凌店、电影院……男人说最完美的约会地点：酒吧、电梯间、房车里……

在《模拟人生：燃情约会》（The Sims：Hot Date）中，有一切你认为的浪漫约会地点：温馨的餐厅、幽静的公园、浪漫的海滩……你不但可以在已经建成的市区中约会，还可以完全自由的设计一个新的市区……不仅如此，游戏中还增加了 40 多种交流动作，你可以控制人们的各种人际交往：你可以与你的情人打情骂俏、可以深情拥吻更可以向临桌的朋友献殷勤……



模拟人生:我在休假(The Sims:Vacation)

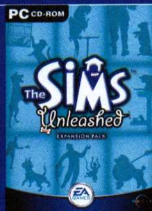
On my way all my colorful days

——《Colorful Days》朴树

我们生活的世界就像一个高速运转的机器,现代人说的最多的一句话就是:“忙啊……” 我们真的就忙的没有一点时间娱乐了嘛?

《模拟人生:我在休假》(The Sims:Vacation)增加了一个完全为您量身打造的渡假小岛包含了一望无际的雪地、沙滩、和露营活动场所你可以充分放松自己;沙滩活动:八人组排球比赛、在渔人码头垂钓、丢掷雪球或是滑雪以及更多休闲娱乐,老少皆宜;惨遭四处闲荡的扒手光顾、失控的疯狂小孩……更多的突发事件,让游戏进行的更加有趣;纪念品增加:包括生殖神像、企鹅填充玩偶、石英矿石头盖骨,以及许多值得纪念的物品。

模拟人生:人生无限(The Sims:Unleashed)

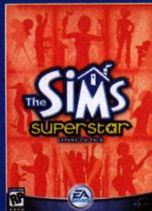


交个女朋友还是养条狗

——《姑娘漂亮》何勇

我们的生活需要的什么?亲人、爱人、朋友……这一切我们在 The Sims 里面都拥有了,也许我们缺少的是一只宠物……《模拟人生:人生无限》(The Sims:Unleashed)首次引入了引入了宠物系统。

宠物:大鹦鹉、海龟、蜥蜴、小鱼;新增的街区:15 个居民点和 5 个主题社区,例如公园、咖啡店、蔬菜店。更新的角色:宠物训练员吧,雇佣一位迷人的宠物训练员,好好地教导您的宠物,然后参加当地的宠物展示。125 个新物品:为欢迎新来的宠物布置一下家吧。《人生无限》包含了成打的宠物用品和模拟人士用品。另外,除了全新的奥尔良法式主题花园外,还有一些全新的装修物品。



模拟人生:超级明星(The Sim:Super Star)

我只爱你,You are my super star

——《Super Star》S.H.E

每个人都做着自己的明星梦,也在努力实现着自己的梦想。《模拟人生:超级明星》(The Sim:Super Star)给了你一个新的机会。

游戏中,玩家可以跟着你的模拟人到他所工作的地点,逐步观察模拟人如何成为摇滚巨星或是电影明星。新手模拟人开始必须和经纪人签约、并往返住家与摄影棚小镇,一个全新可自订的地点,提供各种电视和电影场景、SPA 设施、录音室、和时尚设施等。一旦模拟人到了那里,他们可以谈天说地、交换情报与命名,中断他们迈向电影、音乐或时尚巨星之路。您的模拟人会是昙花一现还是成为奇才呢?玩家现在可以用全新的名望计分板追踪仿真人的成败。

当然一切所有名人生活中所可能出现的状况都会反映在游戏中,不管是疯狂追星族的追逐、狗仔队的跟拍,还是名人奢华生活的一切享受,都会忠实的呈现。你的模拟人会成为人人称羡的大明星?还是只是一个在剧院打扫的无赖清洁工?会得到仿真金像奖还是只能拍拍卫生用品广告的小角色?

《模拟人生》对文化冲击

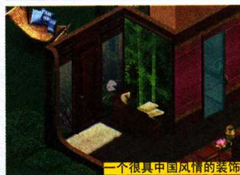
从发行的那一天起,《模拟人生》就开始进入流行文化意识。在 2000 年 9 月,游戏就得到了纽约城中电子娱乐爱好者们的无限赞美,每个人都在这一 PC 游戏中找到了与自己的生活相类似的角色。在 ABC 的电视节目 “Drew Carey Show” 中模拟人士们用自己独特的语言相互交流,描述愚人节那天在 Winfred-Louder Department Store 的各种滑稽行为。Fox(福克斯)也在电视节目中为《模拟人生》开辟了一个新的栏目 “Malcolm In The Middle(马尔科姆身在其中)”。Malcolm 在游戏中创建的家庭 “The Virts” 有一个悲惨的结局。

比尔·杰克逊(Ensemble 工作室):“威尔以他的作品向我们阐释了‘打破旧思维’的含义,我花在他的那些‘玩具’身上的时间甚至比我花在价值 600 万美元的动感模型上的时间还要多。”

兰特兹·霍斯雷(Quicksilver 软件公司):“《模拟人生》把玩游戏这一行为从奇特的怪癖转变成了大众消磨时光的方法。记得以前在日报社工作的时候,我常常会发现四、五个编辑同时在玩《模拟人生》,他们完全沉溺于其中,甚至忘了出稿时间。这说明《模拟人生》的确是一款好游戏。”


日式 party


街头惨案


一个很具中国风情的装饰


浪漫晚餐

《模拟人生》与经济学

说实话,笔者对经济学毫无兴趣,在游戏中也是大手笔,很少去关心物价的波动。笔者之前对《模拟人生》的经济体系也没有任何的概念,直到网上看到一篇文章,让我对《模拟人生》的经济体系有了一个全新的认识。

“假设一把椅子,满意度为 4(满意度包括椅子的舒适程度,美观和坚固程度等等的综合评价。满意度满分为 10),定价为 20 元。一把满意度为 5 的椅子,定价为 35 元。那么,满意度为 9 的椅子,是否按着 1.75 这个比例递增为 328.261 元呢?错!满意度达到 9 的椅子,价格多半会是 3282.61 元。

满意度每增加一点,其增长后价格和原价的比例就越大。满意度 3 和 4 之间的价格比例可能是 1:1.75 左右,但是满意度 7 和 8 之间的价格比例就有可能达到 1:2.5,甚至更多。这只是一个比喻。在《模拟人生》中商品的差价并不大,但是仍可见这种价格比例跳跃式的递增。

为什么要提到这个经济体系,我只是想表达对 Will Wright 和他的开发小组的敬佩,对游戏细节的把握。正是这些细节的把握,让更多的玩家沉迷于游戏当中。


中国肚兜



《模拟人生》的未来

谁才是《模拟人生》的未来? 《模拟人生 II》(The Sim 2)还是《模拟人生在线》(The Sims Online)? 按照 Will Wright 的想法,《模拟人生》是一个给玩家充分发展的空间,《模拟人生》之所以会有这么多的资料片,正是在弥补上一个版本的不足。"模拟人生" 再自由也是被框在了一个 600M 的光盘加 N 个 600M 的光盘之中。玩家的空间始终控制在了 Will Wright 和他的开发小组的大脑当中。虽然有着很多的人物、突发事件,但都是被事先设置好的。总有一天你会突然发现发生在你眼前的一幕曾经遇到过,这个时候你自然会失去了游戏兴趣。如何才能让我们每一天都会遇到新鲜的事情? 也许只有网络才能实现 Will Wright 的理想,《模拟人生在线》才是"模拟人生"发展的正途。

当我们幻想《模拟人生》未来的时候,我们不得不考虑的一个问题自然是技术实力。就像 Will Wright 在《模拟人生》发行之初接受采访的时候说过的:"无论何时,当你在电脑前模拟什么东西的时候,就等于你在屏幕前要把幻想变为的实物,真实,我想这就是最困难的地方。"如何实现游戏创作者的想法,可以将游戏开发者的想法实现到一个什么样的程度,更多的时候取决于电脑技术的发展。■

甜蜜初恋



模拟人生:魔法时代
(The Sims:Makin' Magic)



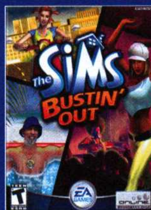
生活像悬疑的小说下一页剧情是什么,我相信没有人晓得世界究竟怎么了

——《魔幻季节》梁咏琪

作为"模拟人生"系列的第七个,也是最后一个资料片,《模拟人生:魔法时代》(The Sims:Makin' Magic)似乎游戏背离游戏的初衷……

游戏的重点集中在使用魔法符咒,棍棒,药剂和其他的物品,这似乎更像是一个幻想的世界了,而不再是我们熟悉的"模拟世界"。尽管游戏中加入新的元素、新的职业、新的物品、新的城市……但我们不想生活在一个魔法的世界……

模拟人生:纯属意外
(The Sims:Bustin' Out)



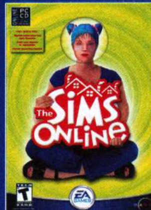
意外的搭上列车意外的来到这里

——《意外的旅客》周华健

"模拟人生"系列唯一一款没有在 PC 上发行的资料片,尽管没有出现在 PC 平台上,但在家用机平台《模拟人生:纯属意外》(The Sims:Bustin' Out)出尽风头,游戏同时登陆 PS2、NGC、XBOX、GBA。《纯属意外》里,玩家可以选择各式各样的全新职业路线。在升迁的途中,玩家可以解开并收集上百种新对象与社交动作,娱乐、工作和与超过 40 个全新毫无节制的角色社交、爬上十种新工作的顶端。玩家将购买一辆汽车或脚踏车来出门访友,或者去体育馆锻炼,去俱乐部蹦迪等。

更为重要的是在 PS2 版本的《纯属意外》中也能对应 PS2 网络,让两名玩家透过网络一起体验小市民的生活,并能藉此交换不同的道具等;另外 GBA 版本提供与 NGC 联机功能, GBA 的玩家利用此功能解开 GBA 及 NGC 版本的特殊隐藏关卡,提供更多互动游戏乐趣。

模拟人生在线
(The Sims Online)



这是一个恋爱的季节,大家应该互相微笑,搂搂抱抱,这样就好

——《孤独的人是可耻的》张楚

就算你是"模拟人生"的绝对 fans,有一天你也会厌倦与程序创造出来的人交流……《模拟人生在线》(The Sims Online)的出现,让这一切改变了。

我们面对的不再是一个冷冷的机器人,你对面将是一个有血有肉有思想的人。在游戏中,你只有不断与人交往,扩大自己的交际范围,才能保持你的魅力,提高你的社会地位。《模拟人生在线》更像是一个巨大的,拥有完善功能的聊天室。你可以发挥你的想象,创造一个比真实世界更为理想的世界。《模拟人生在线》无疑对网络游戏市场带来了又一次的冲击。

大时代的故事
游戏所钟爱的十大历史时间（上）



文 / 查拉图斯特拉

10
美国南北战争

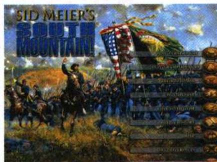


始于：1861年，“南部邦联”军对政府军设在南卡罗来纳州的联邦萨姆特要塞发动进攻，打响内战第一枪。
终与：1864年，南军总司令罗伯特·李向北军总司令尤利西斯·格兰特投降，美国复归一统。
历时：4年

与世界上绝大部分国家相比，美国人可真是幸福得有点过分，自1776年以来建国200多年的历史里，美国本土上只发生过一场真正像样的战事——这就是南北战争。总共有62万美国人在这场战争中丧生，是珍珠港事件中死亡人数的260倍，九一一事件中死亡人数的170倍，超过了美国在第二次世界大战和朝鲜战争这两场大战中死亡人数的总和。虽然对于美国来说，这是一场超级可怕的灾难，可是它的规模在人类战争史的记录中只能算是二流，所以，把这场大战做成游戏，几乎是美国人的专利——因为外国人觉得南北战争其实根本不够看。



席德·梅尔的盖茨堡之役

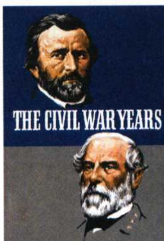


席德·梅尔的南方山脉战役

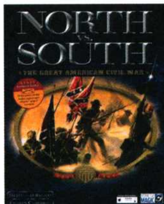


席德·梅尔的安特提姆战役

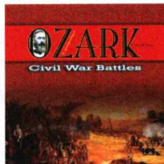
最著名的南北战争游戏是《席德·梅尔的盖茨堡之役》（Sid Meier's Gettysburg!），“盖茨堡之役”是这场战争中最重要的一仗，1863年夏天，南北方共有16万大军（南军75000，北军88000）在此厮杀，历时三天。南军名将罗伯特·李在第一天就轻而易举的大败北军，志得意满之余，他决定“穷寇莫追”，于是北军死里逃生，得到一夜的修整机会。次日，北军援兵开到，李将军才觉得大事不妙，很可惜，他再次乱了阵脚，指挥失误，最终北军反败为胜。这一战打破了罗伯特·李“常胜将军”的神话，自开战以来败多于胜的北军士气高涨，走上通向最终胜利的大道。游戏大师席德·梅尔对南北战争情有独钟，除了盖茨堡之役外，他还用同一套引擎制作了《席德·梅尔的安特提姆战役》（Sid Meier's Antietam!）和《席德·梅尔的南方山脉战役》（Sid Meier's South Mountain!）。



北朝名将格兰特和南朝名将李



北与南



南北战争：欧扎克之战

而全景式反映南北战争的作品也不少，如《南北战争：欧扎克之战》（Civil War Battles:Ozark），分为三个战役模式，79个战场。而《北与南》（North VS South）有10场战役可以选择。与电影同名的《众神与将军》（Gods and Generals）则是一款南北战争游戏里少见的FPS，可惜品质很差。

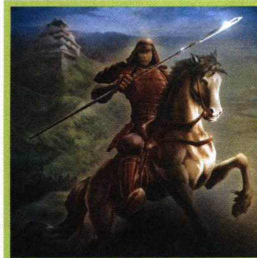
在南北战争中，有两位名声显赫的将军，他们分别是前面提到的南军名将罗伯特·李，以及北军总司令尤利西斯·格兰特，虽然两位将军的交锋最后以格兰特的最终获胜告终，不过似乎还是罗伯特·李的故事更为传奇，所以游戏“南北战争名将”系列（Civil War Generals）里第一作主角是罗伯特·李，而格兰特只能在二代作品里出现，还不得不和另一位北军名将W.T.谢尔曼将军挤在一款游戏里——顺带一说，后者绰号“来自北方的魔鬼”，在南方烧杀抢掠，名声不太好。

在玩美国人做的这些内战游戏时，可以感到很明显的一点就是：他们对这场战争的双方基本没有“正邪”的概念，虽然是南方邦联企图分裂美国，而代表文明制度的北方战胜了维护奴隶制度的南方，但是从任何地方我们都看不出游戏制作者对某一方的好恶情绪，在游戏的选择界面上，我们通常都能看到北方联邦旗和南方的邦联旗并列。比较有趣的是，即使在内战早已结束，“南方邦联”已经灭亡了100多年后的今天，美国南卡罗来那州的州议会大楼上仍然飘扬着南方的邦联旗——这个“自由”的国家有时候还真是“自由”得让你费解。

南北战争将军：罗伯特·李

南北战争将军2

9 日本战国时代



始于:1467 年,应仁之乱,足利幕府内部因"征夷大将军"继承人的问题内讧,爆发平分全国的大战乱。
终于:1615 年,大阪夏之战,丰臣氏最后的据点大阪城陷落,德川幕府确立对全日本的统治权。
历时:149 年

人间五十年,天下间万事宛如梦幻,但凡一度生存者,焉有长久不灭?

战国可以说是日本历史上最热闹的时代,区区东瀛四岛,分成大小数十国,几十路诸侯各据一方,再加上什么天皇朝廷、将军幕府,关系错综复杂,完全乱成一锅粥。不过,即使是这般乱糟糟的局面,不少中国玩家仍然是对其了如指掌,谈起"筒狭间之战"、"关原合战"等如数家珍,究其原因,可以说百分百是游戏的功劳。



EA 出品的"幕府将军"系列

话说自打有了"征夷大将军"这个头衔,日本天皇基本就傀儡化了。但是 1467 年的"应仁之乱"后,"征夷大将军"也大权旁落。各地的国司、守护,大名的家臣,甚至卖针贩油之辈,凭借着自己的手段割据一方,相互争斗。虽说一国不过数十里土地,但是上百势力的存在,使得这场面甚至比中国的三国时期还要有趣。有少数西方游戏公司偶有涉猎这个时代,例如美国艺电的"幕府将军"系列(Shogun)、雪乐山的《暗黑武士道》(Throne of Darkness)等,其他绝大多数战国游戏还是日本人在"讲述老祖宗自己的故事"。

乱世延续了近百年,直到 1534 年,一个叫织田信长的男人出生后,才有了结束这乱世的曙光,只不过当时谁也不相信这个因行事乖张而被称作"尾张大傻瓜"的家伙会成什么大事。然而就是这个"大傻瓜",在其仅 48 年的一生中,将织田家发展成日本第一的庞大势力:消灭了风云一时的武田家,放逐了"征夷大将军"足利义昭。日本光荣公司的战国系列游戏干脆就叫"信长之野望",在其另一个"英杰传"系列中,关于日本人物的篇章,一个是西国大名毛利元就,另一个就是织田信长。


"太阁立志传"——"猴子"丰臣秀吉的发家史

织田信长在很多游戏里被描绘成邪恶的妖魔人物,例如《孔雀王》、《忍者武雷传说》和《鬼武者》等,信长都是作为最终暗黑 BOSS 出现的。大概是因为他仇恨佛教,曾经火烧佛教圣地比睿山,处斩男女僧众 3000 多人,结果得了个"第六天魔王"的恶名。


《鬼武者》里的邪恶 BOSS——织田信长

1582 年,织田信长的手下明智光秀谋反,放火烧死了信长(不知道算不算报应?)。但是明智光秀紧接着又为信长手下的另一大将羽柴秀吉所败,死在逃亡途中。羽柴秀吉原名木下藤吉郎,早年在尾张和东海道村中卖过针头线脑,后来在织田信长手下做一小侍,干点给信长拿拖鞋之类的杂活,因人生得瘦小,又相貌猥琐,被起了个外号"猴子"。这只猴子在信长手下屡立战功,后来作为"中国攻略军"(日本本州岛西部历史上被称为中国)总大将与毛利家作战。本能寺之变后,他迅速与毛利议和,率大军返回,解决了明智光秀。而后又击败信长的妹夫,大将柴田胜家,并压服其他重臣,取代信长,成为日本第一强人。在使各路诸侯先后臣服后,秀吉就任"关白"(宰相)之职,并被天皇赐姓"丰臣",成了日本实际的主人。光荣公司的"太阁立志传"系列游戏正是其一生传奇的写照。


时下最火的战国游戏——《战国无双》

丰臣秀吉统一日本后,还企图做"中国四百州的关白",两次派兵入侵朝鲜,但在明朝和朝鲜联军的打击下,全都大败而归,韩国游戏里有不少反映这段历史的作品,例如《七年之役》、《征战天下》等。在这场战争中,朝鲜名将李舜臣用的战舰"龟船"名噪一时,即使在欧美游戏如《帝国时代》(Age of Empire)、《世纪霸业》(Empires: Dawn of the Modern World)中,我们也都能看到它的身影。

1598 年,丰臣秀吉在留下撤军的遗言后病死,他开创的"丰臣天下"也为另一诸侯德川家康所夺。家康原本无力和信长及秀吉分庭抗礼,但这个"老乌龟"活得够长,把织田信长和丰臣秀吉都耗死后,天下就是他的了。专门描写德川家历史的策略游戏有《德川家康》。

1600 年,德川家在关原合战中击败了忠于丰臣氏的势力,1615 年,德川家攻克丰臣氏最后的据点大阪城,秀吉之子秀赖自焚而亡,持续了近 150 年的日本战国时代落下帷幕,德川幕府时代正式开始(该时代一时延续到近代的明治维新)。


光荣的战国历史招牌菜:信长之野望


《世纪霸业》:日本的野心在龟船的威力前灰飞烟灭


《暗黑武士道》描述了一个魔幻的战国

8

拿破仑王朝



始于：1799 年，拿破仑发动雾月政变，组建执政府，自封"第一执政"，接管法兰西共和国军政大权。
终于：1815 年，拿破仑第二次退位，欧洲反法联军进入巴黎，重新拥立路易十八夺回王位，波旁王朝复辟。
历时：16 年

17 岁的少尉，24 岁的将军，30 岁的执政，35 岁的皇帝。

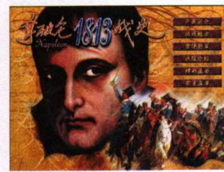
这就是拿破仑·波拿巴，人类文明史上最伟大的征服者之一，他的一生是一部传奇，是一个天生的小说、电影、电视和游戏的素材库。有好事者统计，拿破仑是成为电影主角次数最多的人物，专门为他拍摄的电影就达 70 多部（远远超过了大名鼎鼎的 007）。他和他的帝国在游戏领域里也同样大显光彩，拿破仑波澜壮阔的征服史不做成游戏，简直就是一种不可饶恕的浪费。



《拿破仑》里的大地图：
帝国的版图几乎覆盖整个欧洲

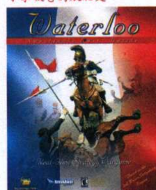
最新的关于拿破仑的游戏是以他的名字命名的《拿破仑》（Napoleon），由 GMX MIDIA 公司开发的一款 RTS，从拿破仑就任终身执政，开始独裁统治开始，到 1812 年远征俄国败北为止。这十年是拿破仑帝国最辉煌的日子，法兰西大军纵横欧罗巴，英国、奥地利和俄罗斯三大强国的联盟都未能阻止拿破仑的征服铁蹄。到 1811 年（也就是拿破仑远征俄国的前夜），拿破仑帝国到达了颠峰：其版图囊括了大半个欧洲，统治核心是法兰西帝国，荷兰、罗马、那不勒斯、威斯特法利亚、西班牙、瑞典等等一系列附庸国的国王都是波拿巴家族的成员，甚至连基督教世界的精神领袖、至高无上的罗马教皇也被这个不足 1 米 7 的矮个子玩弄于股掌之上。另一款以场面巨大著称的 RTS《哥萨克 II 拿破仑战争》（Cossacks II: Napoleonic Wars）也是以这段时期的欧洲和北非为舞台。

1811 年，拿破仑的儿子诞生，后继有人的皇帝欣喜若狂，这个婴儿立即被加封为意大利的统治者——罗马王，遗憾的是，罗马王没有给拿破仑带来幸运。1812 年，拿破仑以倾国之力，率领 61 万大军远征俄国……帝国的国运终于到头了。Microids 公司在 2002 年出品的 RTS《战争与和平》（War & Peace）正是以这段拿破仑走霉运的历史为主线，你还可以控制包括俄国、普鲁士在内的其他欧洲战国。与 130 年后的另一位征服者——阿道夫·希特勒相比，拿破仑的运气似乎要好一点，他进入了莫斯科，不过，当他离开时，麾下只剩下了 2 万人。战死、冻死和饿死的法军超过 40 万人，还有十几万士兵做了俄国人的俘虏，仅仅在 1812 年 11 月 29 日，疲于奔命的法军在渡过一条河时，由于士兵与随军家属互相争抢过桥，一次就有 12000 人掉入水中淹死——狼狈情状可见一斑。



拿破仑 1813 战史





与世界名著同名的游戏描绘了拿破仑的败北史

惨败后的拿破仑并不甘认输，仍然组建新军，企图与俄国和普鲁士再决雌雄。《拿破仑 1813 战史》（Wargamer: Napoleon 1813），这款 Empire Interactive 于 2000 年出品的回合策略游戏描述了拿破仑在兵败俄国后到第一次退位的这段历史。退位后的拿破仑被囚禁在厄尔巴岛，欧洲的皇帝和王侯们还没来得及好好庆祝胜利，这个"科西嘉魔鬼"就逃出牢笼，于 1815 年 3 月重新戴上了法兰西帝国的皇冠，并开始疯狂的反攻。《拿破仑战史之决战滑铁卢》（Waterloo: Napoleon's Last Battle，Breakaway 出品）以 25 场真实的战役记录了拿破仑第二次失败的全过程。滑铁卢之败后，拿破仑彻底的结束了他的政治和军事生命，灿烂一时的拿破仑帝国 GAME OVER。在这个帝国短短十几年的历史里，有 180 万法国人死于战争。

拿破仑战史之决战滑铁卢

7

美国西部开拓时代



始于：1776 年，第一批 200~300 名美国公民越过阿巴拉契亚山，进入西部。
终于：20 世纪初，美国东西部人口、经济指数均达到旗鼓相当的平衡。
历时：约 130 年

1776 年，美利坚合众国宣布独立，是时领土面积为 40 万平方公里（与中国之甘肃省相当）。而在美国的西侧，有一块面积高达 270 万平方公里的辽阔处女地，这就是充满了无数传奇故事的大西部。早在美国还是英国殖民地时，便有勇敢的移民越过阿巴拉契亚山，去到西部拓荒占地。独立后，更多的人涌向西部。

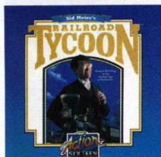


《落日骑士》：
四人合战的经典街机游戏

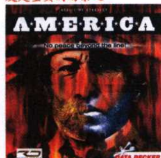


西部游戏的经典：
《荒野大镖客》

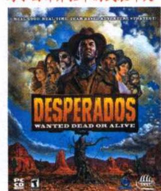
与本文提到的其他"大时代"相比，西部开拓时代是一个"个人英雄主义"色彩浓厚的时代，虽然没有波澜壮阔的集团会战、没有气势磅礴的大军交锋，但是，当年飘散在西部的硝烟，不比任何一个战争年代淡薄，因为那是一个全民皆兵、所有人都拥有枪支的年代。如今的美国人正在为"禁枪令"吵得不可开交，可是在西部大开拓时代，纽约州法律明确规定："每个城镇都需要常备武器，凡 16 到 60 岁之间的男子必须拥有武器。"而弗吉尼亚州法律则更是慷慨："如果一个公民因为太穷而难以购买枪支的话，政府应当为其购买一件武器，等这个公民有能力偿付的时候再付给合理的价钱。"瞧瞧，整个



《铁路大亨》中，美国西部开发是重要的场景之一



即时策略游戏《西部拓荒》描写了西部开拓中的武装冲突



赏金奇兵：西部通缉令

美国就是一座大军营。所以，在诸如《荒野大镖客》（Gunsmoke，卡普空出品，红白机和街机大作）、《落日骑士》（Sunset Riders，柯纳米出品，能四人联手作战的著名街机游戏）这样的作品中，我们看到满世界的人都能熟练的掏出左轮，给你来上一下子。对于牛仔们的枪法，至今人们仍在津津乐道，例如今年三月出品的 FPS "Dead Man's Hand" 就是一款完全以枪手生涯为主题的游戏。

当然，西部不仅仅有牛仔枪手，它的开发给美国带来了巨大的经济动力，在知名经营模拟游戏"铁路大亨"（Railroad Tycoon）里，我们可以看到随着铁路的延伸，西部逐渐发展出成为和东部一样繁荣的都市和富庶的乡村。而另一款建设为主的游戏《大西部》（Far West）则是让玩家见证一个西部农场的发家史。西部的发展速度是惊人的：在 18 世纪末，西部那点可怜的人口只占美国总人口的 4%，仅仅 70 年后，西部人口就以 53% 的比率一举超过东部，在昔日的荒凉原野上建成了一个新美国。

西部开拓史不仅仅是财富和光荣的历史，它也是一部并不光彩的白人殖民史。《赏金奇兵：西部通缉令》（Desperados: Wanted Dead or Alive）是一款类似于"盟军"的小组作战游戏，其中除了勇敢的白人英雄，还有墨西哥壮汉 Sanchez，甚至还有个可爱的中国小姑娘，一派民族大团结的样子。而在真实的西部，事情远没有这么美丽。当年在白人移民中，最出名的口号就是"只有死的印第安人才是好印第安人"，在这个口号下，上百万印第安人死于战乱和种族灭绝，其惨状不亚于第三帝国统治下的犹太人。Related Designs 是一个喜欢以西部题材为背景的游戏制作组，在它的两部即时策略作品《西部拓荒》（Amrica）和《无主之地》（No Man's Land）中，都有移民者和印第安人以及其他少数民族激烈冲突的情节。

2003 年 12 月 20 日，在美国路易斯安那州建州 200 周年庆典上，新奥尔良的上诉巡回法庭举行了一场模拟审判，最高法院法官斯卡利特等最后认定被告人托马斯·杰斐逊（美国第三任总统，《独立宣言》的起草人）有罪，罪状之一就是在西部开拓中驱逐并屠杀印第安人，这好歹算是美国人对西部时代的一点忏悔罢。

6

中国三国时代



始于：184 年，黄巾起义爆发，东汉朝廷无力平乱，各地诸侯势力崛起。
终于：280 年，三国中最后仅存的一国——吴国的皇帝孙皓在首都建康向晋军投降，晋王朝统一中国。
历时：97 年



《英杰传》梦想的完美三国结局——汉室中兴　　普及率最高的三国游戏："吞食天地"系列

关于这个时代，已无需多言。"三国"已经深深浸透到每一位国人的精神里，随便在大街上拉住什么人，他都能滔滔不绝地讲上一段三国故事；别的不说，单看京剧剧目就知道，关于三国的剧目竟然有 510 篇，足见国人对这时代兴趣之大了。

曾经有人探讨过，中国乱世不少，何以独独三国这段历史名垂千古？一个可能的解释是，春秋战国毕竟年代太古；十六国、五代这几次乱世都太琐碎了，割据势力此起彼伏难以记忆；楚汉相争、大唐开国还有杨家将岳家军倒是不错，只可惜时间太短。算来算去，只有三国一来持续时间长，二来脉络清楚，三来情节曲折场面壮丽，正适合做为大众偶像。

若以纯朝代来分的话，三国该是从曹丕篡汉的 220 年开始，到晋代魏统的 265 年。不过这是专业的说法，老百姓们可不愿意这么划。真要是按这个分的话，那三国一共才有那么四十五年，而且英雄们那时候都死的差不多，可未免太乏味了。所以在民间，三国时代是要从董卓进京开始算起，一直到孙皓出降才算彻底结束。其实大部分人眼里，三国在诸葛亮死后就算完结了（就好象《银河英雄传说》在杨威利死了之后就算完结了一样）。



三国游戏走向世界：俄文版的《傲世三国》

三國演義
智冠的"三国演义"系列最终夭折

原因很简单，因为三国最精彩的地方，诸如三大战役（官渡、赤壁、彝陵）之类、还有那些充满了个人英雄主义的事迹比如三英战吕布、千里走单骑，几乎都是发生在这前几十年里，等到曹丕真正建国以后，就只剩下诸葛亮六出祁山能吸引观众眼球了。说到这里，顺带说一句题外话。当年曾经有一款著名的三国游戏，在游戏序幕的字幕里赫然写有"曹丕篡汉，自称魏文帝"这样的笑话；看来对于耳熟能详的年代，我们反而容易会犯经验主义的错误。

不过话说回来，老百姓爱看的就是英雄豪气，他才不管诸葛亮摆没摆空城计、赵子龙是不是五虎将、关云长斩没斩华雄。"三国"在国人心目中，已经超越了一段普通的历史，而成为一种文化，或者说一种神话。

乱世出英雄，乱世也出游戏。如果把以三国为题材的游戏列一个总表的话，那恐怕本文就没有地方写其他的"大时代"了。光荣的"三国志"系列、"英杰传"系列，智冠的"三国演义"系列当然不用赘言，其他的诸如"傲世三国"、《郑问之三国志》、《龙腾三国》、"三国赵云传"、"三国群英传"、"三国立志传"、"富甲天下"、"吞食天地'、《幻想三国志》……还有时下红的发紫的"三国无双"系列；游戏类型从 SLG 到 RPG、从 ACT 到 RTS，甚至麻将棋牌和"大富翁"类型也被涵盖，当真可以说是包罗万有。韩国人居然还做出了科幻背景的三国——《三国志星海风云》，真是叫人哭笑不得。这么多形态各异的东西，全都是产生自这区区几十年的历史，不能不说算得上是一个小小的奇迹。■（待续）



搞笑版的三国系列——"三国立志传"

“史上最著名的策略游戏开始连线，
为您引见席德·梅尔之《文明网络版》。
《文明》降临互联网。”

1995 年 MicroProse 将其最成功的策略游戏与互联网相结合，提供最多 7 人同时游戏的能力。

“你摧毁了他们的火星基地，
以为那是他们的末日。
但在地球的惊涛深处，复仇之怒在沸腾。
你的噩梦才刚刚开始！
幽浮：深海惊魂”

1995 年 MicroProse 新锐的“幽浮”系列推出第二作，场景转变为地球深海，令玩家在熟悉而又陌生的环境中再次迎接生死攸关的挑战。

“海军出击
特遣舰队指挥
现代终极军事策略的威慑。”

1995 年 MicroProse 的现代海军策略游戏推出。

“世纪金冠军 II
实际游戏屏幕：在真实的赛道上驾驶真实的赛车面对真实的车手！”

1995 年 MPS 已被 Spectrum HoloByte 收并，GP2 没有被冠以 MPS 的标志出现还真令人不习惯。

“你最好喜欢这游戏
别让我们抽你。
比萨大亨
乱世之中发家致富。”

1995 年 MPS 的策略经营游戏《比萨大亨》颇有些黑店的味道。

“欧洲空战风云
需要你！
今天你为胜利做了什么？”

1999 年 MPS 终于迎来了它很久没有享受过的空战游戏玩家的拥戴。

They all have the right equipment to play this game.

Do you?

Equip your PC with the power of NVIDIA GeForce FX.

The way it's meant to be played NVIDIA

“光环
星球大战:银河战场
古墓丽影:黑暗天使
战场 1942
……
他们都有称手的装备玩这个游戏。
你呢? ”

2003 NVIDIA 推出了他们的 GeForce FX 系列产品,“游戏顺畅之道”成为主打宣传基调。

图鉴

Better Equipment. Better Sound.

New Lower Pricing
Windows 3.1 Drivers Available

MADE WITH NO LIMITS IN MIND

RADEON 9800 PRO

ATI.COM

Master Chief has the right equipment to play this game.
Do you?

Boba Fett has the right equipment to play this game.
Do you?

Lara Croft has the right equipment to play this game.
Do you?

This soldier has the right equipment to play this game.
Do you?

“更好的装备。
更好的声响。”

2003 NVIDIA 推出了他们的 GeForce FX 系列产品,“游戏顺畅之道”成为主打宣传基调。1992 年这时的 ATI 刚刚推出他们的整合了立体声输出、游戏接口及 VGA 显示的 VGAWONDER XL 图像卡,多年之后他们的“ALL-IN-WONDER”系列成为显卡产品市场上的全能王者。

“无限创意的产物”

2003 年 ATi 以他们最顶级的 Radeon 9800 Pro 显卡一举扭转了与 NVIDIA 的竞争势态。

2004年最佳电脑硬件

来自各路知名IT媒体的评委们一致认为，网虫是电脑最好的硬件。比起CPU、主板、硬盘、内存、光驱那些东西来，它的品质是最好的。这表现在：

1、从开机到关机，它具有极佳的稳定性（虽然偶尔会去趟洗手间，但那是在执行自动删除程序）。

2、无论开机多久，只有网虫能保持恒温，甚至会降温（在电脑前坐久了，体温真的会降啊）。

3、兼容性好，从486到奔腾Ⅳ，只要电脑能开机，网虫就能即插即用（当然，大马拉小车会降低其功能，这种滋味会不好受）。

4、即使受了病毒的侵入，也能坚持工作（对网虫来说，最常见的病毒名称为“感冒”“坐骨神经痛”）。

5、当电脑和其他外设都瘫掉时，它能执行修复命令（你注意一下，网虫的机箱盖都是敞着的，至少不上螺丝）。





电脑机箱种种

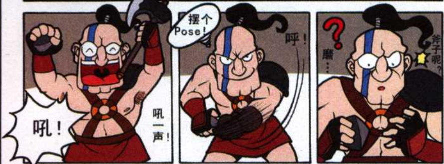
6、能随着系统的升级而自动升级（即使是最初版本，也具备了引领科技潮流的模糊技术）。

有部分专家提出反对意见，称网虫不是电脑硬件，而是人类。可试验表明，网虫离开电脑后，就会毫无用处……这符合电脑硬件的最基本特征。

暗黑2毁灭之王 之 兴奋过度









闪电战 之 锲而不舍



IBM的食人族

两个食人族到IBM上班，老板说“绝对不许你们在公司吃人，否则我立刻开除你们！”三个月下来大家相安无事，突然有一天老板把两个食人族叫到办公室大骂一顿：“不让你们吃人不让你们吃人，还吃，明天你们不用再来上班了！”两个食人族收拾东西离开IBM，临出门时一个忍不住骂另一个：“告诉过你多少遍不要吃干活儿的人，三月来我们每天吃一个部门经理，什么事都没有，昨天你吃了一个清洁工，立刻就被他们发现了！”

黑客之强



有两个黑客在海边遇上了，大谈自己的丰功伟绩。

另一个说：我前几天黑了白宫的主页长达20分钟。

一个说：上礼拜我让日本几大右翼网站全部瘫痪24小时。

这时边上的一位其貌不扬的老者发话了：“我上个月让整个中国都不能访问北美的网站。”

两黑客大吃一惊：“您是？”

老者道：“我是打鱼的”。

比尔·盖茨和地狱

一天，一个地狱的使者找到盖茨，对他说：我有两个消息要告诉你，一个是好消息，一个是坏消息，你要先听哪一个？盖茨想了想，说“我要先听好消息”。地狱的使者说：“好消息是地狱里的所有的操作系统都是你的WINDOWS了！”

“哦，这真是个好消息！”盖茨说，“那坏消息呢？”

“坏消息是，”地狱的使者说：“现在WINDOWS出了些问题，你要和我下去修理！”

■CS 经典发现及其经典回复

楼主:我今天发现拿狙击的时候只要点右键就可以把屏幕放大,再按一下就更大了,真酷啊!! 以后打起来就方便多了!! 真的,不信你们也试试!! 哈哈我去玩咯……

RE:这算什么,我按了能把17寸显示器变29寸。

RE:是吗?? 我要去试试 这太爽了!

RE:什么是狙击?

RE:楼主这么一说,我才知道鼠标右键还能用啊! 多谢! 多谢!

RE:楼主厉害啊,我玩CS这么久都不知道。谢谢你吖! 为了谢你,我教你一个秘决,就是只要双击CS的快捷方式就能进CS了,很厉害呢。

RE:知道吗? 昨天打CS的时候发现如果按鼠标左建会有达达达的枪声~好神气啊~

RE:你说清楚哪个是鼠标右键啊 我找了老半天了~郁闷中……

RE:据我所知,这应该是CS的一个BUG,但是被我们中国玩家发现了,相信世界第一非我们莫属了,哈!

RE:我也发现CS里的一个BUG:一选警察就不能买AK。

RE:不好意思啊 楼长 我有一个问题不懂~就是匪能埋C4而警察不能呀~哪位高手告诉我呀? 多谢!

RE:那为啥我的按了右键就不放大,还望枪管子上套套??

RE:那天我打CS选土匪的时候在地上捡到个书包也~真cool!

■RPG 终极规则

(进入XX古墓需要古墓钥匙)

玩家:张三,请把古墓钥匙给我!

张三:你用李四的屠龙刀来换!

玩家:Easy!

玩家:李四,能把屠龙刀给我吗?

李四:用王五的倚天剑来换!

玩家:OK!

玩家:王五,给我你的倚天剑!

王五:好啊,不过我要赵六的藏宝图!

玩家:No 问题!

玩家:赵六,交出藏宝图!

赵六:给我张三的古墓钥匙!

玩家:……我死!

魔兽3 之 始料未及



魔兽3 之 在劫难逃



■超恶搞 QQ 自动回复大全

我去后山和黑山老妖研究吃唐僧的事,有事回来再说

您所呼叫的用户尚未安装OICQ。

你呼叫的人现在不在,当你听到硬盘"咔"的一声,请对着鼠标留言,谢谢。

该用户没有回应,可能用户忙,请稍候再试。或按Ctrl+Alt+Del返回。

嘀,这里是自动应答,MM请再发一次,我就与你联系;JJ请再发两次,我就与你联系;GG、DD就不要再发了,因为发了也不和你联系!

腾讯服务器系统崩溃,请稍后再试!

计算机正在处理你的信息,请稍侯,如果长时间没有响应,请重新启动计算机!

你有权保持沉默,你所说的一切都将被作为存盘记录。你可以请代理服务器,如果请不起网络会为你分配一个。

您使用的OICQ是未注册版本。您可以继续使用本软件,但将屏蔽发送短信息的功能。支持国产软件,请您注册新版!

广告之后,马上回来!

在加本人为好友前请详细阅读以下条款:1、未满18岁者请在父母指导下与本人聊天;2、非专业聊天人士,不承担主动招呼义务;3.谢绝我问你答制,在本人不回复的情况下请自觉停止一切信息。

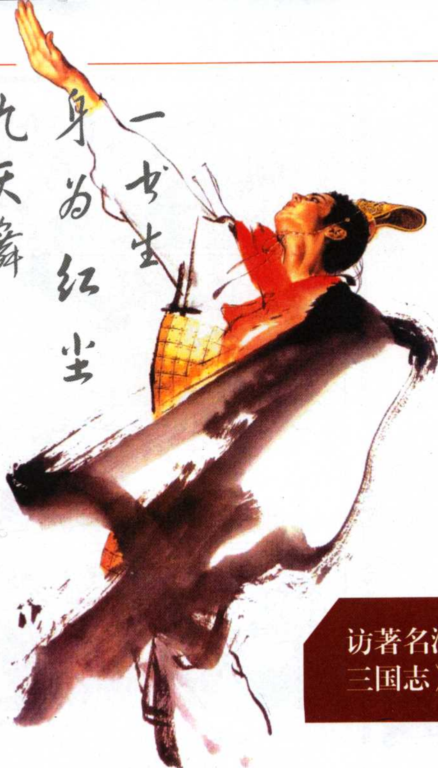
正在格式化你的硬盘,请稍候……

你好,我是XXX的自动回复,现在他不在,跟我说什么? 我也就这几句。

■网虫老婆

为她迷电脑,我们吵了架,我象征性地打她一下。她却恼了,趁我如厕的空,收拾大包小包回了娘家,临走留下便条一张,上书:55,555,5555,88,886,落款是:7。







这个披着一身黑衣，快步走进来的人便是郑问了。

这个坐在我面前，温和、谦逊而可亲的人便是郑问了。

认识郑问，是从当年《画书大王》（中国最早的一批漫画读者都该记得它吧）里他的《恨吞天下：秦始皇》开始的，从此，一直对他和他的作品崇拜有加。在感觉中，郑问应该是一个如他的画一般张扬不羁的人物，应该有一个衣衫狂舞，气宇傲人的出场，可现在，在这个透得进丰沛阳光的大玻璃窗屋子里，没有飞扬的旗帜，也没有满天的落叶，只有郑问如晚冬阳光般暖洋洋的笑容。虽然是从紧张创作工作里把他"拉"出来安排的采访，可他仍然很客气的对我说"麻烦你了"，我赶紧回道："哪里，是我麻烦您了……最近还忙吧……？"然后，采访就这么开始了……

访著名漫画家、《铁血三国志》美术制作人 鄭問

■事实上，我有很多——就像你说的那样，比较张扬，比较轻狂甚至可以说是暴烈的情感，情绪，就算是一些比较奇特的东西吧，在作品中都已经把它们爆发光了，已经发表完了，而剩下的，在现实中，那种斗争心就已经很薄弱了。

郑问：是的，最近还是比较忙的，我这次来北京常驻，主要工作就是配合北京华义的这款新作《铁血三国志》做美术方面的设计。之所以会接受他们的邀请，是在之前看过华义美术创作团队的作品后，觉得非常好，所以就决定到北京来和这个团队一起工作。这群年轻人都非常有才气，给我最大的感觉就是可塑性高得惊人，他们进步的速度和幅度让我印象深刻。

东东：现在在您领导下的华义美术人员有多少呢？每天用多少时间进行创作？

郑问：不敢说是"领导下"，我只是来帮忙的（谦逊的笑）。这个集体里2D和3D的美术人员大概有20多人。而我主要是在自己的住处创作，做美术风格的拟定，也有一定的时间来公司和大家沟通。目前，《铁血三国志》已经有一定的图片信息发表，托大家的福，反映还是不错。

东东：我想，这其中很多也是有赖您人设的功劳吧！虽然您的作品在我们这边还没有正式的出版，但是通过种种渠道，看过您作品的读者可谓很多很多，我也是其中忠实读者之一呢！

郑问：哪里哪里，虚名在外。虽然也许我在某一个专业的领域里有一点小小的成就，可是除掉这些专业上的东西以外，我不过是一个糟老头子（开心的笑），走在路上就是毫不起眼的那种。

东东：感觉您的确是个低调的人，和您作品中那种张扬的风格有着很大的差别。

郑问：是啊，我大概就是把我的精神、爱好还有热情，都放在我的作品里去了，而现实中我是一个很简单的人，也比较随便一点。事实上，我有很多——就像你说的那样，比较张扬，比较轻狂甚至可以说是暴烈的情感，情绪，就算是一些比较奇特的东西吧，在作品中都已经把它们爆发光了，已经发表完了，而剩下的，在现实中，那种斗争心就已经很薄弱了，就如我刚才讲的，是个糟老头（笑），很普通的一个人，没有什么和别人不一样的地方。

东东：那是不是您在开始创作的时候，就是"变身"成和平时不一样的状态？

郑问：基本上应该是，我在创作的时候，面对的是一张白纸，而我要做的就是从一张白纸里呈现出我想要的那个世界，这个过程就是一直和一张白纸进行"搏斗"，所以，在把精神和精力都消耗在那个地方以后，在平时呢，虽然不能说是"虚脱"吧，但总归是一种不那么紧张，不那么在乎的状态了。

■我发现，如果一个画家没有一定文化底蕴的话，他的作品就会呈现出贫乏和苍白。所以我的作品有一点小小的成就，我觉得除了画以外，文字方面可能也是起到了一定的作用。



东东：您现在的主要工作是《铁血三国志》美术设定，您个人是否对三国文化也有浓厚的兴趣呢？

郑问：三国我看了很多遍，除非是三国的极狂热者们，我想像我一样，看得那么多遍的



人恐怕不多（笑）。除了正史《三国志》，还有白话的《三国演义》，还包括其他中国人，甚至日本人写的三国方面的著作，都有涉猎。譬如日本人吉川英治改写的那个《三国英雄传》。不过我两边对比，还是觉得我们这边正版的好，而最初看的《三国演义》——就是罗贯中的那个版本——最精彩。

东东：您对三国文化的这种爱好是从什么时候开始的呢？

郑问：应该是高中的时候，十七岁吧，那时候我受一个很好的同学的影响，他的文笔很好，我就觉得为什么他能写出那种我喜欢的感觉？所以我就在整天画画之余，更多的开始接触文字上的东西。我发现，如果一个画家没有一定文化底蕴的话，他的作品就会呈现出贫乏和苍白。所以我的作品有一点小小的成就，我觉得除了画以外，文字方面可能也是起到了一定的作用。日本有一个讲谈社的编辑，当台湾漫画出版社的人问他，为什么台湾有那么多的好漫画，你们就看重郑问的东西呢？他的回答很直率，“因为他能画出我们日本人画不出来的东西”。所以，对于现在画漫画的年轻人，我的建议还是“要看书”，因为绘画风格加以时日，会水到渠成，可是要真正当一个大家，你的作品要经得起讨论，就不光是绘画的问题了。

东东：国内很多年轻人最初看三国都是从著名的上海美术出版社连环画版本开始的，您是否看过这套三国呢？

郑问：有，我有看过这些大师们创作的，很有口碑的作品。不过，他们画的三国大部分以宋朝的服装为主，实际上汉代的服装和我们现在很多电视演出时候的服装真的很多不一样，差异很大。我在画三国的时候，在参照汉代资料的同时，很多东西也借鉴了秦代的服装造型，秦汉相承，我想那个会比较接近汉的风格。

东东：不过，我在《铁血三国志》的人设中，还是看到一些相对比较奇异的人物造型……我注意到，您在用画笔诠释一些相对次要人物时，总是能别出心裁，让人眼前一亮，而在创作主要三国人物时，却也是带有些许前人作品的影子，例如本次《铁血三国志》里的关羽，和大家熟悉的相差无几，而司马懿则完全是另一种风格，您能说说这是出于什么样的考虑吗？

郑问：在《铁血三国志》里，我们熟悉的刘备、关羽、曹操等的造型比较“正式”一点。我考虑到，在塑造他们的形象时，还是要顺应我们的读者或者玩家内心的期盼，创作的人能够参与修改的地方不能很多，应该平平实实，在神情上画出真正的曹操，真正的刘备，真正的关羽，就够了。说到司马懿，其实我觉得在连环画、京剧中，他的年纪设定偏大，是个白胡子的老头，而事实上他是曹操刘备等人的后辈，比他们年轻很多，所以在这款游戏里设定他是一个壮年角色。不过，有时候也要看委托我创作的厂商，他们的要求是什么，比如这次华义的要求是能够让玩家在游戏中宣泄情绪，所以我的玩家人设造型就比较张狂一些，相对会比较怪异，有人问，你这些人物的服装设定虽然是中国味，可到底是哪个朝代？我想这不是问题，因为这是一些玩家扮演的角色，本来就是想象的人物嘛。

■事实上，网络游戏的架构一般都很简单：练级、打怪、找宝物……除了消磨时间外，人和人之间，社群的交流才是乐趣所在吧。不过，我打字很慢，所以上去没有队友，话还没说完，人家就走了，只剩下我在那里“……”，来不及了。

东东：除了三国以外，您还对中国历史上哪个时代感兴趣呢？

郑问：春秋战国。我觉得中国文化思想最具有光和热的部分，都在两千年前的那个时代一下子爆发光了。后代虽然有一些思想家，如朱熹、王阳明等，但是他们所提出的思想，都无法超越春秋战国方面的成就。我觉得春秋战国和三国这两个时代是最精彩的，即使是从商业角度上来看，也是最容易出作品的两个时代。

东东：您的历史漫画一般都比较遵守历史的原色，而现在有不少日本漫画以中国历史作为题材，但改编非常厉害，演绎的成分很多，您对这个现象怎么看呢？

郑问：这是因为出发点不一样，我是中国人，所以我在创作中国历史题材的漫画时，总有一个尺在我头上，有不能逾越某些东西。可在日本，他们对于关羽、曹操，不是那么的尊敬，也不受到限制，所以他们在漫画中可以描述和读者想象有巨大不同的东西，就是一图爽快。作为中国人，我在画织田信长、武田信玄的时候，爱怎么样就怎么样，也不会客气（大笑），也许可以拿到欧洲去出版？反正不用害怕我的亲朋好友、左邻右舍来批判我。我觉得从商业性、娱乐性上考虑，这种改编也并不为过。不过，在某些日本漫画里，把日本人也强画到中国历史里来，甚至突出体现出他们民族优越性高于我们中国，这样我就会感到排斥。

东东：您平时接触游戏吗？是否玩过日本的三国游戏？

郑问：我家里有PS2，电脑上也装了游戏，大部分都玩格斗的游戏，也不练级，也不看积分什么的，打完了就去画画（笑）。日本KOEI的那个“三国志”我也玩过，觉得第五代最好。最近网络游戏开始流行，我也会玩一玩，有时候也会想一想，为什么这种游戏类型能在这么短的时间里在世界，特别是在亚洲，在中国掀起这么大的风潮？

东东：那您得出的结论呢？

郑问：我觉得还是“人”的因素，也就是人和人结交的趣味。事实上，网络游戏的架构一般都很简单：练级、打怪、找宝物……除了消磨时间外，人和人之间，社群的交流才是乐趣所在吧。不过，我打字很慢（笑），所以上去没有队友，话还没说完，人家就走了，只剩下我在那里“……”（大笑），来不及了。因此之前玩过几个网络游戏，但是都不算深入。我还是喜欢像PS2的“三国无双”那样的，有时候工作累了，有时候和太太吵完架了，砍几个人，发泄发泄，然后就好了（笑）。

东东：（笑）那就是不敢打太太，只好打游戏了？

郑问：（大笑）算是吧。

东东：您的太太对于您的漫画怎么看呢？

郑问：她也看我的漫画，提出意见，这个和我的助手们的建议是不一样的，后者因为职务上的关系，所以总是不能很明快的表达意见，而她和助手不一样，无所顾忌，不怕我炒她鱿鱼，也不怕我扣她薪水（笑）。她和我一样，也是学美工出身的，所以在我困惑迷糊的时候，她常常能给我不错的建议，旁观者清嘛，一看就知道这个糟老头是闷在哪里了（笑）。不过，这次华义邀请我过来，在美术创作方面给了我相当大的空间，干预得很少，自由度很大，我感觉很顺手，没有遇到很大的困难。

东东：我觉得，您也不该是一个在创作精神上被任何人限制的人。

郑问：（笑）我想是吧。

东东：所以，我觉得这次《铁血三国志》在美术方面应该是非常值得期待的！

郑问：托大家的福，应该是这样的。

东东：嗯！非常感谢您在繁忙的创作中抽时间接受《家》的采访，谢谢！■



FPS的“毁灭”与新生

约翰·卡马克与“DOOM”的故事



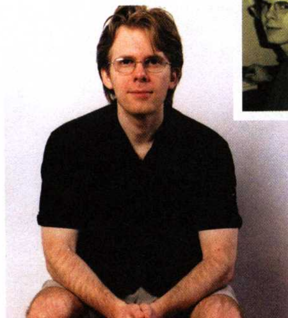
“我相信我们的图形技术将在未来5年内引领游戏引擎的潮流。”

整个游戏产业够资格说这句话的只有一人！他，就是被称为“3D之神”的约翰•卡马克(John Carmack)。

卡马克从来没想过当一位名人，在公开场合他喜欢和人们讨论随时想起的技术问题，对于卡马克而言，技术研究的乐趣超越一切。除了游戏引擎外，卡马克对于航天科学也十分着迷，他所参与的X-Prize火箭试验竞赛项目就具有相当的技术难度。或许是因为这种科学狂人般对技术的热忱，id虽然拥有《毁灭战士》(Doom)、《雷神之锤》(Quake)这样的顶级游戏系列，却从来都是一家小公司。尽管如此，在业内却没有几家游戏制作公司能够拥有id样的巨大影响力。从初代《毁灭战士》在网上发布至今，不知不觉已过十年，可影响力却丝毫未减。2001年，当《毁灭战士III》试玩版泄漏之后，对于FPS游戏“二度革命”的期待让整个业界为之沸腾。2003年E3大展，《毁灭战士III》的正式公布更是坚定了人们的预感——FPS的新时代即将来临。

从2.5D的《毁灭战士II》发售至今的九年时间里，“DOOM”从未有真正意义上的新作问世，人们对这样一款古老的FPS游戏缘何如此关心？除了“DOOM”和id的盛名外，《毁灭战士III》引擎惊人的技术表现才是其倍受瞩目的关键所在。一个出色的游戏引擎就相当于一块强劲的显卡，它将使游戏表现力整整提高一个档次。对于卡马克而言，《雷神之锤III》引擎所衍生出的一大批顶级之作只不过是正餐之前的开胃小菜，《毁灭战士III》才是献给PC游戏产业的一顿盛宴，他要让玩家再度体验1993年12月10日午夜那激动人心的时刻……

天才的成长之路



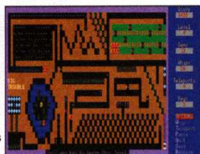


约翰•卡马克是为计算机技术而生的天才。与多数儿童一样，卡马克的童年是在幻想小说、D&D及电子游戏中度过的，不同的是，他对自己的智商有一种近乎自恋般的自信，总是认为自己比别人聪明得多。在那个微型计算机技术刚刚起步的年代里，电脑对于普通人而言还只是遥远的高科技产物，电脑的用途似乎仅限于商务和科研，在孩子们的心中更显得神秘莫测。或许是为了证明自己的聪明，童年的卡马克就迷上了电脑，常常利用各种机会学习电脑知识，也因此逐渐显露出他在这一领域的天赋。五年级的时候卡马克被母亲送去学习TRS-80，从此开始了他的编程之路。

八十年代中期，任天堂红白机在美国取得了轰动性的成功，视频游戏产业随之中兴。当时制作游戏只需一两个人的努力便可，一款游戏的成功就可能使制作者一夜暴富，无论是电子游戏还是电脑游戏，这样的例子不胜枚举。卡马克相信自己同样可以创造奇迹，17岁那年卡马克制作了生平第一款游戏——《Shadowforge》，不过少年的卡马克没有任何游戏发行渠道，因此这款游戏没能为他创造任何收入。不久后，卡马克考入了密苏里大学计算机系，但是与IT业不少创业者一样，他中途辍学，开始了职业编程生涯。



约翰·罗梅洛的首部游戏《Dangerous Dave》并未被世人所知。



斯科特·米勒凭借《Kingdom of Kroz》"试玩版"概念的商业成功，催生了后来的《德军总部 3D》。











《Hovertank》及《地下墓穴 3D》已经出现 FPS 的端倪。









《Commander Keen》系列游戏为 id 的制作者们赚取了第一桶金。



卡马克最初打算为 Apple IИIGS 进行协议编程，可惜 Apple II 电脑早已日薄西山。为了糊口，作为自由职业者的卡马克为各种小公司编写简单小程序，月收入只有 1000 多美元。不过，没过多久，这位天才编程师就迎来了命运的转折点。

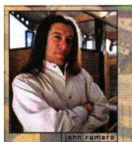
1990 年，卡马克加入了位于路易斯安那州的 Softdisk。这家软件公司开出了 27000 美元年薪的待遇，虽然不高，对当时的卡马克还是颇有吸引力的。此外，这家公司还答应为他配置一台相当不错的电脑。当然，更加重要的是，在这里卡马克遇上了与他志同道合的人们：约翰·罗梅洛（John Romero）、汤姆·豪尔（Tom Hall）和亚德利安·卡马克（Adrian Carmack）。

Softdisk 虽然不大，却拥有一名程序员所能要求的一切。在这里卡马克掌握了大量的编程知识，每天埋头于技术研究的生活也让他十分满意。除了正式的工作外，卡马克为了打发闲暇时间，经常将自己新掌握的编程技术应用到游戏制作中。当时任天堂的《超级马里奥兄弟III》红遍全美，卡马克同样非常喜欢这款游戏，不过他所看中的是游戏中完美的背景卷轴技术。这种技术在游戏机上应用广泛，不过在 PC 上却十分罕见，卡马克相信他可以实现这一点。经过几个通宵的努力，他就成功的使用当时刚刚推出的 EGA 显卡做出了完美的卷轴效果。不久后，在同事豪尔等人的帮助下，利用这一技术制作的《Dangerous Dave》诞生了。卡马克兴奋的告诉 Softdisk 高层，希望公司能够发行这款游戏。不过当时 Softdisk 对于 EGA 市场前景并不看好，这款游戏立刻遭到了否决。《Dangerous Dave》的胎死腹中让卡马克大受打击，对于"创作自由"的思考让他萌生了去意。

在 Softdisk，有着同样想法的不只他一个。一群不受拘束的年轻人正在酝酿着他们的创业计划——一个将改变电脑游戏产业的计划。

追求"本我"

约翰·罗梅洛同样有着很高的编程天赋，7 岁时就开始编写程序，经常上课时在纸上编写代码，回家后就将这些代码输入到计算机中。在高中时代，罗梅洛曾经使用 Apple II 电脑制作了一个 3D 的"MTV"标志。与卡马克不同的是，罗梅洛更喜欢那些充满想象力的东西。在英国一个空军基地的中学上学时，罗梅洛就开始创造自己的长篇漫画，并且塑造了一个叫做梅尔文的漫画人物。在 Softdisk 工作时，罗梅洛喜欢将他丰富的想象力发泄到游戏制作中。由于经济十分拮据，罗梅洛家中甚至连一台电脑都没有，经常在公司中陪伴着电脑直到深夜，到周末就将电脑搬回家中。



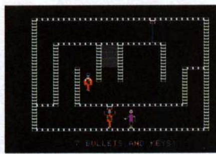
对于游戏，罗梅洛喜欢的并不是如何尖端的技术，而是游戏中充满想象力的关卡设计。因此当几位年轻人开始合伙制作他们的最新游戏——《Commander Keen》时，罗梅洛成了首席关卡设计师。为了不让这款凝聚了不少心血的游戏再度埋没，罗梅洛找到了一家叫做 Apogee 的游戏发行公司，结果这款游戏成功的卖出了三万多套，让这几位穷酸的程序员尝到了甜头。不久后，卡马克等人集体辞职，追求他们的自由梦想，他们称自己的公司为"id"。

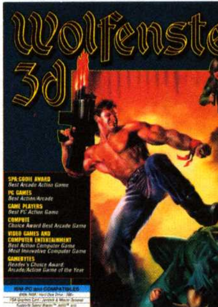
"id"（读"意的"，不是 ID）来自弗洛伊德的精神分析学，意即"本我"，是三种人格之一。在弗洛伊德的理论中，id 象征人类最原始的生命本能，即无拘无束、单纯追求刺激和快乐的"快乐原则"。这一名称还有一种解释就是"ideas from the deep"。创业初期，id 唯一的资产就是几台电脑，所谓的"总部"仅仅是罗梅洛的起居室。幸运的是，这几位初出茅庐的小伙子们无须担心游戏的发行渠道，因为已经有人帮他们想好了游戏的发行方式——共享软件。

1980 年，一位应用程序编程师提出了"共享软件"的概念。他不在店头销售软件，而是向大众免费派送，如果用户喜欢这一软件并且希望继续使用，就可以向他汇款。这一概念如今已被业界广为采纳，不过在当时却非常新鲜。它的出现让小公司和自由程序员们拥有了行之有效的软件发行途径。一时之间共享软件成为非正规渠道最为流行的软件发行方式，不过这种方式仅限于各种商务软件，而与游戏无缘。

1987 年，斯科特·米勒（Scott Miller）在达拉斯郊外的家中创建了 Apogee Software。这位计算机顾问喜欢制作游戏，不过在电脑游戏产业尚未起步的当时，要寻找发行商并不容易。为

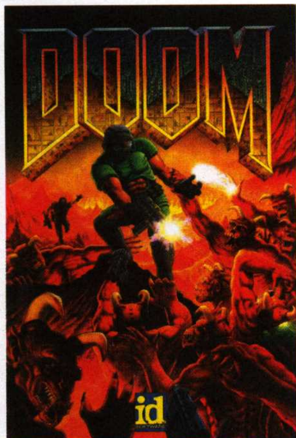








id 的制作者们常常谦虚的称《德军总部 3D》源自其上古原作，但 3D 化场景及超拟真的图像表现，令人很难将家喻户晓的《德军总部 3D》与其默默无闻的创意之源联系在一起。







了推销自己的第一款游戏《Kingdom of Kroz》，米勒打算碰碰运气，采用了共享软件的商业模式。为了获得更高的收入，米勒发明了"试玩版"的概念。他在全美各大BBS上免费发布游戏的第一章，玩家下载之后发现游戏并未终结，要想玩到其余部分就必须向米勒汇款。

米勒的共享软件发行方式获得成功后，便开始四处寻找游戏开发者代理游戏的发行工作，其后便成为了id的代理商。《Commander Keen》对Apogee而言是一个不小的成功，因此当米勒得知id准备制作一款全新概念的射击游戏时，便想尽办法要获得这款游戏的代理权。而id的创始者们离开Softdisk的代价，就是要为Softdisk公司制作一款游戏，这就是FPS游戏的始祖《德军总部3D》(Wolfenstein 3D)。游戏的创意来自1981年MUSE Software推出的《德军总部》，主角在迷宫中使用各种武器杀敌。不同的是，游戏中的迷宫不再是简单的线条，而是由3D图形和各种材质贴图构成的虚拟世界。虽然在此之前《地下墓穴3D》和《Hovertank》已经出现了FPS的雏形，这两款游戏由于各种技术的限制而未成气候。不过与id的创造者们一样，米勒相信这种游戏总有一天会发扬光大。他用Apogee旗下的一个游戏项目与Softdisk交换了《德军总部3D》的发行权，并准备以共享软件的方式将游戏分为六个章节发布，他相信游戏销量将会突破十万套。

《德军总部3D》的销售成绩超越了米勒最乐观的估计，游戏共享版发行量达数百万套，正式完整版销量突破25万套。Apogee和id因此一夜成名，几位穷酸的小伙子转眼之间成了百万富翁。《德军总部3D》的巨大成功大大出乎卡马克的意料，更加让他意想不到的是，这款游戏只不过是PC游戏产业革命的一个序幕。

毁灭与新生

1993年12月10日晚12点，电脑游戏产业史上的革命性时刻。

"DOOM"的原意是毁灭，而它却成为电脑游戏的新生。

《德军总部3D》的成功确定了id开发FPS游戏的总体方向，卡马克对于这种游戏充满挑战性的编程工作也十分喜欢。《毁灭战士》的制作意图就是让玩家身临其境的体验一个地狱般的恐怖世界。为了实现这一点，卡马克需要制作一款更强的引擎，为游戏带来更为真实的材质贴图和光线效果。好在当时出现的VGA显卡帮了大忙，这种显卡无论在发色数还是活动块处理速度上都比EGA跨越了一大步。不过要实现更复杂的多边形效果，依然需要游戏引擎本身的强化。"二叉空间分割"(Binary Space Partitioning，BSP)技术在该作中的应用，决定了其与《德军总部3D》本质性的不同。早在八十年代初，贝尔实验室就提出了BSP技术，不过一直以来这种3D成像技术都是用在建筑、工业模型设计等用途，从未有人试过将其应用到画面高速运动的游戏之中。

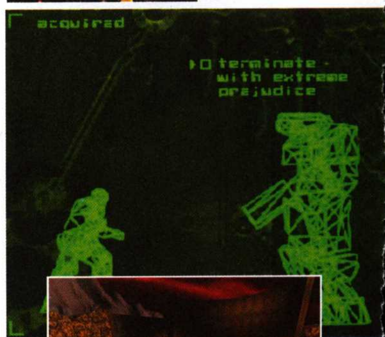
《毁灭战士》推出之前，一款叫做《神秘岛》(MYST)的游戏在市面上引起了轰动。这款游戏借助CD-ROM的大容量，大量采用精美至极的静态CG贴图，并且加入了高表现力CD品质的音效。在磁盘为载体的游戏时代里，这款游戏吸引了无数从未接触过游戏的消费者，最终游戏销量达到了惊人的400多万套，在当时创造了一个难以逾越的销售记录。不过在卡马克眼中，《神秘岛》却没有什么可取之处。正如他的双涡轮法拉力跑车一样，卡马克喜欢的是能够为游戏带来流畅速度的引擎。《神秘岛》那种采用静态画面切换的游戏方式根本没有速度可言。在id，卡马克对BSP技术的巧妙应用让游戏速度大大提升，"DOOM"游戏引擎不仅可以表现更复杂的3D图形和更多的同屏敌人数量，同时在流畅度上也有很大提升。

除了速度之外，《毁灭战士》还有一个让人无法不沉湎其中的理由，那就是多人联机部分。1993年1月，卡马克提出《毁灭战士》的联机部分时，并没有多少人注意这一新概念，不过当人们真正开始游戏的多人体验后，这一部分就成了《毁灭战士》生命力得以延续的主要动力。此外维系《毁灭战士》长期影响力的另外一个功臣就是MOD。之前《德军总部3D》曾被一些黑客破解，推出了MOD版本。卡马克对此不仅不加干涉，在《毁灭战士》发售之后，还推出了一个".Wad"文档类型，方便玩家修改游戏。其后《毁灭战士》出现的无数MOD版本使这款FPS游戏历久弥新，1997年12月id公布游戏的源代码之后，甚至又刮起了一阵《毁灭战士》的流行之风。

《毁灭战士》的正式发布是在1993年12月10日，为了能让大批焦急等待的玩家们第一时间下载到游戏共享版，id联系了威斯康星大学的系统管理员，希望利用该校巨大的带宽，并且选择午夜十二点的发布时间，希望不至于造成网络堵塞。结果为了下载这款容量仅为









2.3MB 的游戏，当时同时登录《毁灭战士》所在服务器的玩家超过了一万名，让整个大学的网络彻底瘫痪。最后这款游戏共享版装机量超过三千万套，正式版销量也高达数百万套。由于《毁灭战士》的发布已经没有 Apogee 作为中间商，游戏的销售收入基本全部归 id 所有，这让 id 在 1994 年的净收益达到了 770 万美元。其后随着 1994 年 10 月《毁灭战士Ⅱ》的发售，该公司在 1995 年的收入突破了 1500 万美元。而在当时，整个 id 的员工仅有十余人。1994 至 1995 年间，由《毁灭战士》带动的 FPS 热潮席卷整个 PC 游戏业界，这种刚诞生不久的游戏类型转眼间成为最受玩家欢迎的作品，各种跟风之作（时称 DOOM-Like）不断涌现。虽然这其中也不乏《毁灭公爵 3D》等名作，广大玩家最为期待的仍然是《毁灭战士》的最新作。所有 FPS 迷都在等待 id 带给他们新的惊喜，而这一等就是十年。

新的挑战

2000 年 7 月 1 日，当人们几乎忘记那个曾经改变 PC 游戏产业的作品时，约翰·卡马克在他的“.plan”中向全世界玩家带来了新的期盼——“我们本来不打算这么早就公布，现在还是决定要这么做了：我们正在制作一款新的‘DOOM’，这款游戏主要注重于单人游戏体验，并将在各个方面采用全新技术。”

从《毁灭战士Ⅱ》发售到《毁灭战士Ⅲ》宣布的六年时间里，3D 技术在游戏产业的发展蓬勃而迅猛，而开创这一潮流的 id 依然走在时代的最前沿。虽然没能盼到《毁灭战士Ⅲ》，广大玩家却意外的迎来了一款真正的 3D 游戏《雷神之锤》。其后“Quake”系列引擎不断引领 FPS 市场的潮流，衍生出一大批顶级大作。长期以来，以卡马克为核心的 id 一直致力于业内最先进游戏引擎技术的研究，这让 id 一直围绕在最尖端技术的光环之下。不过也有一些成员对于这种技术至上的理念十分不满。创始人之一汤姆·豪尔在《毁灭战士》开发中途便离开了 id，《雷神之锤》发行之后，约翰·罗梅洛也开办了一家自己的公司，希望以富有想象力的关卡设计作为游戏开发的灵魂。在 id 内部，游戏设计理念完全不同的例子还有很多。2000 年初，当卡马克在公司里提出制作《毁灭战士Ⅲ》的议案时，立刻遭到了不少成员的反对，其中包括公司主要股东兼首席美术师凯文·克劳德和亚德利安·卡马克。他们对刚加入 id 的戴文所提出的 MMORPG《冒险》的制作项目更感兴趣。卡马克却认为 id 不宜往其它领域发展。长期的 FPS 积累经验让 id 成为这一领域的领导者，不过要拓展其它领域则意味着巨大的投资和风险，在这些领域 id 没有任何优势。因此当戴文向外界宣布那款“不再有火箭筒”的游戏时，卡马克来到了凯文和亚德利安的办公室。“如果我们不做 DOOM3，我就不干了。”

《毁灭战士Ⅲ》的开发项目由此开始正式启动。

1998 年年初，约翰·卡马克曾经向媒体透露，他要做个“试验”，要搭建一个真实的虚拟世界。其后的《雷神之锤Ⅲ》确实达到了一个新的高度。尽管如此，这款游戏与卡马克心目中的虚拟世界还有很大差距，他要不断接受新的挑战，这一次他要为世界带来一款真正达到 CG 电影大片级水准的游戏。2001 年 11 月，当《毁灭战士Ⅲ》的试玩版泄漏到网上后，人们开始嗅到 PC 游戏产业革命的气味。人们广泛认为此事是 ATI 所为，目的就是展示其 Radeon 9700 Pro 显卡。虽然 ATI 官方否认了这一说法，不过，显而易见的是，这个世上没有哪一款游戏能比《毁灭战士Ⅲ》更加适合炫耀显卡的出色性能。2002 年 5 月 3 日，id 与 Activision 发表联合声明，id 首席执行官 Todd Hollenshead 向外界正式宣告这款 FPS 惊世大作的降临——“《毁灭战士Ⅲ》将会彻底改变人们的 PC 游戏体验，我们已经无法抑制对《毁灭战士Ⅲ》的激动之情……请准备好接受新一轮的恐怖之旅吧！”

2002 年的 E3 大展上，Activision 在会场上设置了一个小型放映厅。这里，长达 11 分钟的《毁灭战士Ⅲ》宣传片成为整个 E3 大展的压轴戏。由于这些以即时演算表现的预告片实在太过惊人，不少玩家，包括大批业内人士怀疑预告片是 id 事先制作的 CG Movie。为了证实游戏引擎的实力，在展会最后一天，id 邀请了著名游戏网站 Gamespy 的记者实地进行游戏的实机演示，有关“假预告片”的谣言才得以平息。《毁灭战士Ⅲ》让人们最后的一点疑虑烟消云散，众望所归的捧走了包括“展会最佳游戏奖”在内的多项大奖。

2003 年 E3 展上《毁灭战士Ⅲ》令人失望的并没有展出实质性内容。其后数月 id 主办的 QuakeCon 2003 展会上，《毁灭战士Ⅲ》的多人游戏部分终于公布，并有四人死亡竞赛模式可供试玩。号称“精确度达到每个象素”的业界最尖端引擎令人惊叹！当然这也对瞄准的精确度提出了极高的要求——即便是最老练的玩家也将面临巨大挑战。

整个世界都在迎接这个美妙而恐怖的挑战。■（文 / Rain）







DOOM3 的预售版将会附送锡制恶魔塑像，而发售日期已经被初步锁定在 7 月 1 日之前。

北京才刚刚开始

访IGDA北京分会负责人刘远女士

IGDA是位于美国旧金山的一家面向游戏开发者的非营利组织，迄今已有十年历史，其全称为“International Game Developers Association”（国际游戏开发者协会）。如名所示，IGDA的目标是“建设全球游戏开发者的社区”，其任务主要有三：一是为游戏开发者提供统一的声音；二是增进开发者之间的相互理解与尊重；三是为下一代游戏开发者提供指导和帮助。

根据《IGDA 2003年度报告》，2003年IGDA的网站注册人数为5.6万人，其中个人会员数为3961人，工作室会员数为37个，业内合作伙伴为33家。IGDA主要通过在全球各地设立分会（Chapter）、特殊兴趣小组（Special Interest Group）和在线论坛以实现“团结全球游戏开发者”的目标。目前IGDA在全世界70个城市均设有分会，北京是今年2月刚刚加入的新成员。



“e族英雄”由星美传媒与昆朋网城联手打造

“虽然我不是游戏制作人，但如果可以提高国内的游戏开发水准，在北京成立IGDA分会，让IGDA的资源流入中国，是我本人非常愿意做的一件事。”

3月12日，在星美传媒的一间会议室里，IGDA北京分会的发起者刘远女士接受了《家用电脑与游戏》的采访。

刘远出生在上海，十岁时便离开祖国，迁至加拿大居住。大学毕业后，她在北美先后从事过技术、市场和管理等方面的工作，后被调往欧洲开拓法国市场。27岁、“法语讲得马马虎虎”的她单枪匹马闯入法国，凭借不懈的努力拿下了法国电信的一笔大单子，这一成绩至今令她振奋不已。

在欧洲闯荡数年后，刘远希望回到亚洲发展，遂加入北电网络香港总部任管理职务。但这份工作也没能让她满意，“不管你拿单子的时候有多么兴奋，不管你是否跑遍了全球各地，作螺丝钉总归没有意思。我想趁自己还有精力的时候出来闯一闯，看看能不能做出点成绩来。一个人一生只有几次这样的机会，中国发展这么快，又有一个全新的行业处在变革当中，于是就全身心地投入了进来。”

这个“全新的行业”就是游戏业。刘远现在的正式身份是e-Hero（e族英雄）总经理，IGDA北京分会的工作属于她个人的业余事务，并没有任何报酬。

据刘远介绍，“e族英雄”是文化部主办的“中国国际网络文化博览会”（网博会）的组成部分之一，包括创意设计/电子竞技比赛、颁奖晚会、电视栏目、评选活动和调查研究等五项内容。在“e族英雄”背后，既有文化部的大力支持，也有星美传媒和昆朋网城的全力投入。

刘远认为，“e族英雄”的举办目的有二：一是将游戏这种娱乐方式大众化，“游戏需要面向不同用户群的不同产品，如果电影只有武侠片，而没有爱情片或其它类型的作品，是不可能吸引这么多人去观赏的”；二是提高国产游戏制作水平，“无论以游戏设计大赛的方式，还是直接利用国外资源，引进先进技术。”

这与IGDA的宗旨不谋而合。

“以前一直有一种感觉，就是北方的制作公司相互之间老死不相往来，不知现在还是不是这样。”

去年年底，《家用电脑与游戏》在执行“2003年度中国游戏制作企业调查”的过程中，曾深刻地感受到中国游戏制作人之间的某种隔阂。每一家公司、每一位制作人，都像是海洋上的一座座孤岛，虽然通过海水和空气相互连接着，却没有相互交流的机会。

前西山居主策划李兰云先生对此深有体会，他在为《家用电脑与游戏》撰写的一篇文章中提到：“以前一直有一种感觉，就是北方的制作公司相互之间老死不相往来，不知现在还是不是这样。但南方就会好一些，即使是网易和金山这样的竞争对手，都会经常有机会互访，在一起相互切磋，这种心态对一个没有多少经验积累的新型产业来说是非常重要的。”

林德辉是广州的一位自由职业者，从事游戏设计多年，他所创建的GameRes.com网站是目前国内最大的游戏开发技术主题站之一。在网站介绍中，他写道：“本站开设的初衷是为了能方便国内游戏开发人员（程式）寻找开发资料，提供大家一个学习交流的地方，我自己本身也是一名游戏开发人员，开发初期常常为寻找适宜的资料而四处搜寻，费时费力，现在将国内的一些优秀教程文章收集起来，为自己寻找资料提供便利，也算为业界做点微薄的小事。”

在接受记者采访时，林德辉表示，游戏制作对于初学者来说往往是最难的，他们急需指导，却找不到合适的入门途径；而这种途径，往往是书本所无法提供的，更多的是需要坦诚的交流。



2月11日，IGDA北京分会成立大会上的合影

尽管接触中国游戏业时间不长，刘远对此显然已颇有感触："我觉得国内的游戏开发者比较散，缺乏合作的精神。虽然彼此之间是对手，但从行业的角度看，相互汲取技术和管理上的优点，弥补不足，有利于整体水平的提高。"

正是基于这一考虑，她想到了寻求IGDA的合作。"我了解IGDA的背景，它拥有丰富的资源，而且有着多年历史，国外的许多公司和学校都在与它合作，我觉得有必要把IGDA的资源带入中国。去年年底，我给Jason发了份报告，谈了我对IGDA北京分会的构想，他很认同，于是我就开始着手筹建IGDA北京分会。"

刘远提到的"Jason"，是指IGDA的项目总监、理事会成员之一——詹森·德拉·罗卡（Jason Della Rocca）。《家用电脑与游戏》在ChinaJoy展会期间曾对詹森作过采访，詹森表示，他参加ChinaJoy的目的就是为了"与中国本土的游戏开发者取得联系，着手建立联络网，让他们能够共享信息，相互了解，相互交流。"

当时除了刘远和杨南征等几位负责人外，尚无人知道IGDA北京分会已在筹建之中。

"游戏圈有一堵很厚的墙，墙这边是制作者，墙那边是玩家，双方都不知道墙后面的人到底是什么样子的。"

2月11日晚上七点，在刘远和杨南征的组织下，IGDA北京分会成立大会在中关村上岛咖啡店的一小块租用场地上拉开了序幕。北京的20多位游戏制作人相聚一堂，这其中既有目标软件、搜狐、奥维、动力时空、MiG、数位红等游戏开发公司的员工，也有中国游戏工作委员会的负责人，还有一名在校学生。"参加这次聚会的都是做游戏的人。我们在向各公司发送邀请的时候，要求对方尽量派技术人员来参加，管理人员我们可以下次再请。因为IGDA是面向游戏制作者的团体，我们的目的是让这些游戏制作者之间相互认识。"


IGDA北京分会负责人刘远女士

刘远对IGDA北京分会的第一次活动很满意："虽然没有具体谈到如何做游戏，但大家都觉得早该有人组织一次这样的聚会。有些人在见面后觉得很惊讶：'哦，你也在做游戏？'这次聚会还来了一位学生，他说的一句话给我留下了很深的印象。他说：'游戏圈有一堵很厚的墙，墙这边是制作者，墙那边是玩家，双方都不知道墙后面的人到底是什么样子的。'"

目标软件第一研发部负责人刘刚参加了此次成立大会，在谈到对这一活动的看法时，他表示希望IGDA为国内的游戏制作人提供更多权威的信息和权威的讲座，或者针对初学者提供更多实际的帮助，而不仅仅是交友性质的聚会。"如果有足够权威的内容，我们很愿意参加他们的活动。"

这也正是IGDA北京分会努力的方向，刘远认为："中国游戏开发者对IGDA可能并没有什么兴趣，要获得他们的认可，首先需要找到他们感兴趣的话题和关心的问题。"


IGDA项目总监詹森接受中央电视台采访

3月18日，IGDA北京分会将在北京理工大学举办一场题为"概念设计介绍"（An Introduction to Conceptual Design）的研讨会，主讲为Virtual Light公司创始人贾斯汀·埃文斯（Justin Evans）。刘远还在联系一些愿意免费提供视频会议服务的公司，争取在4月份为北京会员组织一场视频讲座。刘远介绍说，IGDA北京分会初期的目标之一是每月组织一次这样的活动。


詹森接受《家用电脑与游戏》采访

目前的IGDA北京分会完全是依靠刘远和杨南征两位负责人个人的努力和资源去推进的。"我们没有任何市场费用，只能通过Viral Marketing（病毒营销），靠大家的口碑相传去推广。'e族英雄'也为我提供了一个很好的平台，每次谈完工作后我都会问对方：'你知道IGDA吗？'对方在听完我的介绍后，90%都会表示愿意去看看。"

刘远期望在获得大家的认可后，会有更多志愿者加入进来，共同推动IGDA北京分会的成长。"国内也有很丰富的资源，也有很多优秀的游戏制作人。他们可以提出自己的想法，自发组织一些活动，与他人共享资源，分享成功和失败的经验。比如某位设计师认为近段时间某个问题比较棘手，希望和大家聊聊，我们就可以把这个问题作为下次聚会的主题。"

"IGDA希望建立一个中立的平台。在蒙特利尔，并存着美国艺电和育碧两家公司，如果当地的分会由美国艺电独家赞助的话，育碧的员工可能不太愿意去，反之亦然。"

从法律角度看，中国的非营利组织分为四大类：经过登记注册并具有法人资格的、经过登记注册但无法人资格的、注册为企业法人的、没有进行任何注册的。其中未经注册的非营利组织在国内居大多数，IGDA北京分会即属于此类。

IGDA北京分会的活动主要依靠社会资源，例如3月18日研讨会的场地，就是由北京理工大学免费提供的，条件是允许其学生入场听讲。刘远为IGDA会员安排了100个座位，其余400个座位让给了北京理工大学的学生们。"免费互惠是我们的发展原则，如果能争取到免费场地，我们就向会员提供无偿服务；如果场地需要租金，就得由大家共同分担一下。"

北京分会与IGDA总部之间的关系较为松散，据刘远介绍，IGDA总部在管理方面通常会给各地分会一个总的方针，例如要求分会尽量免费向会员提供服务。"你可以找赞助，但不要让一家厂商赞助一年的所有经费，这样的话厂商的控制力就太强了。IGDA希望建立一个中立的平台。在蒙特利尔，并存着美国艺电和育碧两家公司，如果当地的分会由美国艺电独家赞助的话，育碧的员工可能不太愿意去，反之亦然。我们的目标是让所有开发游戏的人都愿意去，都感觉很舒服。"

除了这些基本方针外，IGDA分会基本上是自治的，分会负责人可以依据本地的状况和需求来制定本地的发展计划。例如在对待付费会员的

IGDA 历史上的黑暗一幕

一些读者曾提出这样的疑问："为什么在我看到的许多文章里，总是谈资本对游戏和游戏开发小组的扼杀？资本与游戏的结合本应是桩好事，为什么在媒体里却被传为坏消息？"

我们的回答是："因为资本总是处于强势，如果不对它加以遏制，后果往往难以预料，尤其对于游戏开发这种创作型而非制造型的生产活动。"

九年前 CGDC（电脑游戏开发者会议，即现在的 GDC）的被收购，便是资本对游戏业造成伤害的最典型案例。

IGDA 创建于 1994 年 6 月，当时的名称为"电脑游戏开发者协会"（CGDA），它是在 CGDC 的支持下组建的。就在 CGDA 成立后的第二年，已有八年历史的 CGDC 在毫无征兆的情况下被 Miller-Freeman 公司收购。

IGDA 北京分会负责人刘远女士对这段历史并不很清楚，她只是简单地提到："IGDA 是由欧内斯特·亚当斯、克里斯·克劳弗德和斯蒂夫·米瑞斯基等人创建的。……GDC 最初只是一个小规模的私人聚会，当与会者越来越多的时候，人们发现管理成了问题，于是把它卖给了一家专业的会展公司。"

事实并非如此。正是运作 CGDA 的这些人，包括刘女士提及的欧内斯特·亚当斯，将 CGDC 创始人克里斯·克劳弗德清除出局；也正是他们，把 CGDC 卖给了 Miller-Freeman 公司；其动机，也不像人们想象的那样单纯。



本文无意于探讨资本的力量，而是希望转换视角，去了解在资本面前，我们的行业道德究竟能产生多大的约束力？

"艺术和人性终将打破游戏的大门，我将证明游戏不仅仅是一种消遣的方式。"

CGDC 的创始人克里斯·克劳弗德被他的朋友们描述为"一位绅士"，很多人认识克劳弗德，不是通过他的游戏作品，而是通过他写的两本书——《电脑游戏设计的艺术》和《克里斯·克劳弗德谈游戏设计》。这两本书已经成为国内不少游戏设计师的启蒙教材，尤其是《电脑游戏设计的艺术》一书，成文至今已有 22 年，依然被游戏制作者视为必不可少的入门教材。

问题上，刘远有着自己的想法："IGDA 的付费会员在购买教材或 GDC 入场券时可以获得打折的优惠，但他们每年需要支付 100 美元的会员费。我知道 100 美元对于国内的许多游戏制作者来说是一笔不小的支出，因此我对 Jason 说，这一两年时间内，我的发展目标主要在非付费用户而不是付费用户身上。当我们这个分会成熟起来、活跃起来的时候，再去考虑如何回报 IGDA。Jason 也很认可我的这一做法。"

"北京才刚刚开始。"

美国游戏业在地理分布上有一个奇怪的现象，其最有影响力的地段并非集中在电子业高度发达的西海岸加利福尼亚一带，而是集中在中南部的德克萨斯州，德州的达拉斯市更是全美游戏业的革命中心。尽管德州的高科技产业也很发达，有休斯敦宇航中心、德州仪器公司和通用动力公司等一批高科技公司，但这里的电脑业根本无法同加州相提并论，许多人对它的印象仅止于棉花、石油、牛仔、亿万富翁和总统。在这块荒蛮之地上何以会诞生出 3D Realms、id Software 和 Ensemble 等许多优秀的游戏公司？我们恐怕无法用巧合来解释。

有人将这一现象归因于当地游戏社区内部良好的交流氛围。在硅谷工作过的程序员常会抱怨公司对技术的保护过于严格，人们之间很少有相互交流的机会；而在达拉斯，各游戏公司的员工常常聚在一起喝酒聊天，相互之间的关系相当融洽，许多有潜力的游戏人就是从这个社区中汲取到了日后成为大师所必需的各种养料。

自上世纪 90 年代中期，北京一直是中国游戏产业的技术中心，大陆游戏制作企业有 40% 以上均位于北京，这里有着形成产业群聚效应的充分条件。但正如李兰云先生所指出的，北方的游戏制作人似乎缺乏某种合作精神。

我们希望 IGDA 北京分会的建立，能在一定程度上帮助北京的游戏制作人摆脱这种孤立的局面，帮助他们建立起一个良好的生态环境。

如刘远所说："北京才刚刚开始。"■

杨南征（Nathan Yang）简介

杨南征 1983 年毕业于南京陆军指挥学院军事运筹学专业，获军事学学士学位；2003 年毕业于美国 SCUPS 大学，获工商管理博士学位。

服役期间，杨南征于 1980 年编写了全军第一个战略机动计算机模拟程序，1984 年发明了"步兵团快速指挥系统"、"分队指挥训练室"和"话文图联动系统"，1986 年主持研制了"集团军战役模拟训练系统"和"集团军战役决心评估军事专家系统"等，获军队科技进步一等奖，成为中国军队计算机指挥和训练的领先人物。1986 年杨南征发表专著《智能军队》，被军事学术界视为中国军队现代化理论的代表作。

1993 年退伍后，杨南征历任清华大学光盘国家工程研究中心游戏部主任、中国图书进出口总公司电子商务部高级顾问、中国中央电视台鸿运视听制作有限公司多媒体部主任、天津国际游乐港军事策划总监和北京星美传媒有限公司数字娱乐业专员等职。1993 年他组建了"中国兵棋沙龙"，1994 年独立设计、出版中国大陆第一款原创电子游戏《神鹰突击队》，因此被业界誉为"中国游戏第一人"。

1993 年至 2003 年期间，杨南征共设计 16 款电子游戏，其中出版上市 13 款，包括《八一战鹰》、《鸦片战争》、《长征》和《成吉思汗》等。其间他还发表游戏论文 100 余万字，参与编写了由《家用电脑与游戏》策划的国内第一部电子游戏专著《游戏之王》。

2003 年，杨南征创办爱亿尔国际游戏开发院；2004 年，协助 IGDA 组建国际游戏开发者协会北京分会。

当我们对克劳弗德的背景作深入了解后，发现很难给他一个明确的身份界定。他与游戏保持着密切的联系，却并非一位纯粹的游戏人；他的知识涉猎如此广泛，以至于我们无法判定他究竟是一位技术人员还是一位学者。

克劳弗德1972年毕业于加州大学的物理学专业，三年后获得密苏里大学物理学硕士学位，并在这一领域从事了多年教育工作。克劳弗德对天文也抱有极大热情，1999年，他参与了美国国家航空航天局策划的针对狮子座流星雨的"多种方式联合飞行观测行动"（MAC）。

1979年，克劳弗德加入雅达利公司，为雅达利公司刚刚推出的新型家用游戏机开发游戏。在雅达利工作的五年时间里，克劳弗德开发了《东线战事》和《军团》两款畅销游戏，并被提拔为游戏研究小组负责人，《电脑游戏设计的艺术》一书便是在此期间完成的。

1984年，雅达利公司因经营不善而倒闭，克劳弗德成为一名自由职业者。1985年，他独力完成了《力量平衡》的创作，这款作品成为他游戏设计生涯中的巅峰之作，共售出25万套。

1983年开始，克劳弗德迷上了人工智能。这十几年来，他一直在尝试为游戏创作者们开发一套完美的互动故事引擎（Interactive Storytelling Engine）。什么是"互动故事引擎"？简言之就是"会讲故事的引擎"。人工智能专家认为，判定人工智能优劣的最直接方式是考察其讲故事的水平。



克劳弗德持相同的观点，他认为玩家从图像引擎的升级换代中所获得的乐趣总是呈边际递减的趋势，而互动故事引擎却可以为玩家提供无穷尽的变化。能否让机器学会讲故事，并将之应用于游戏中？从1983年的一段名为"谣言"的程序，到1987年的游戏《信任与背叛》，直到今天的"Erasmatron"（伊拉斯默斯）引擎，克劳弗德始终在为这一梦想而努力。

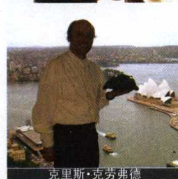


"创办'电脑游戏开发者会议'（CGDC）是迄今为止我做得最明智、最成功的事情之一。"



除了创作《力量平衡》、参与"多种方式联合飞行观测行动"和开发Erasmatron引擎外，克劳弗德这二十多年来最引以为豪的事情是创办了"电脑游戏开发者会议"（CGDC）。

1987年，克劳弗德在自己家的客厅里组织了首届CGDC，共有26人参加。克劳弗德回忆说他已经记不起当时的议题，但那种仿佛置身于大家庭中的感觉却给他留下了难以磨灭的印象。"在会议的最初几个小时，所有人都在吃惊地环视四周。他们的表情仿佛在说：'天啊！看看旁边这些人，他们和我一样也是做游戏的！'这些游戏开发者多年来一直处于孤立的状态，现在他们突然意识到周围还存在着许多和他们有着同样问题、作着同样斗争、犯着同样错误的人。"



克里斯·克劳弗德

1989年的第三届CGDC约有100多名设计师参加，克劳弗德家的客厅已无法容纳这么多人，于是会议被移至一家酒店举行。在接下去的五年里，CGDC吸引了越来越多的游戏业者，仅1994年一年，与会人数就从600多人激增到2000多人。许多游戏人把这里当成了一块圣地。



克里斯·克劳弗德参与了"多种方式联合飞行观测行动"

与此同时，商业势力也在试图渗入CGDC。90年代初某届CGDC举办前，一家颇有影响力的游戏发行商向克劳弗德暗中施压，要求他取消某位游戏设计师在CGDC上的技术演讲，因为演讲内容涉及该发行商发售的某款游戏的开发技术。而事实上，这些技术的知识产权完全归这位设计师所有，发行商并无权力干涉。

在1998年发表的一篇题为"游戏已死"的文章中，克劳弗德谈到了道德在游戏圈内的泯灭。他首先举了个例子："我曾经与我的财务顾问商量一桩复杂的交易。我建议用我认为最简单的方式解决这个问题，没想到遭到了他的反对。他以不屑的语气说道：'我们从不做那样的事。'他向我解释说，尽管我的动机是好的，而且也毫不违法，但却违背了商业道德，这是真正的商人所不屑去做的。当我对财务知识有了更深入的了解后，才领悟到圈子内的这种不成文的道德约束的确非常必要。"

克劳弗德认为游戏业缺少的正是这样一种牢固的道德约束："也许暴发的思想已经根深蒂固地植于我们的灵魂中，毒害着我们的价值观。在过去五年里，我亲眼目睹了利己主义的扩张、艺术精神的堕落、贪婪之心的悄然膨胀，而最令人悲哀的，莫过于游戏圈对道德的漠视。"

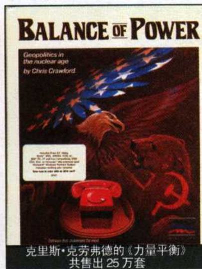
"当社会由少数几个有钱有势的人统治时，他们喜欢培养人们对义务的崇高思想，乐于主张忘我是光荣的，认为人应当像上帝本身那样为善而不图报。"

克劳弗德的"谣言"讲述了一群虚拟角色是如何在谎言与真实之间做出选择，相互建立并摧毁忠诚的故事；《信任与背叛》有着同样的内容，只不过背景转移到了外太空。在创办CGDC时，克劳弗德恐怕没有想到有一天自己也会遭遇与《信任与背叛》中的那些虚拟角色相同的命运。

出于对文艺复兴时期的荷兰学者狄赛德留斯·伊拉斯默斯的敬仰，克劳弗德把他所开发的互动故事引擎取名为"Erasmatron"。伊拉斯默斯曾试图恢复基于《圣经》的朴素的基督教信仰，消除中世纪教的一些过激行为。从克劳弗德身上，我们也能发现同样的精神。

作为一家为游戏开发者服务的非营利机构，CGDC从来都拒绝被他人利用而成为捞取个人利益的工具。CGDC的每一位理事会成员在被任命之前都会被要求承诺不利用职权牟取私利，根据协议，他们的股票价格被限定为25美元。正是依靠这种公益精神，CGDC在发展之初的几年时间内，迅速树立起了自己的公信力。

遗憾的是，随着CGDC的影响越来越大，账户上的钱越来越多，一些



克里斯·克劳弗德的《力量平衡》共售出 25 万套

理事会成员萌生了贪婪的念头。他们抛弃了最初所作的"无私奉献"的承诺，开始为自己捞钱。据一位知情人透露，尽管克劳弗德强烈反对，理事会的部分成员还是强行通过了一项约定，令他们每年可以从 CGDC 获得 12000 美元的薪金，所需付出的只是两三个月的日常工作。

1995 年，即 CGDA 成立后的第二年，CGDC 的部分理事会成员召开紧急会议，在克劳弗德毫不知情的情况下将其踢出理事会，并没收了他的所有股权。

1995 年 10 月，这些成员将 CGDC 出售给 Miller-Freeman 公司（即现在的 CMP 传媒公司）。根据双方协议，出售的具体金额将对外保密。但事后不久，"300 万美元"这一令人咂舌的数字即被泄露出来（理事会解散后，这些人支付给其他成员的遣散费仅为每人 3000 美元）。

我们了解到，无论 CGDC 还是 CGDA，均是根据加利福尼亚州非营利公司法 501（c）6 "Mutual Benefit Corporation" 的相关条款组建而成的。该条款规定，公司运营期间，成员不得参与利润的分配；但公司解体后，剩余资产和利润可以在成员中间分配。

"我曾经见过不止一家极为出色的游戏工作室，在面对一大堆金钱的诱惑时，突然分崩离析。"

卖掉 CGDC 的那些理事会成员在之后的几年里继续运营着 CGDA，其中包括克劳弗德和埃文·罗宾逊共同提及的欧内斯特·亚当斯。从欧内斯特·亚当斯的个人简历中，我们了解到三个事实：1、CGDC 在被出售前已是一家每年盈利上百万美元的非营利机构；2、亚当斯全程参与了出售 CGDC 一事；3、CGDC 被出售后，亚当斯继续担任着 CGDA 会长一职。

被 Miller-Freeman 收购后，CGDC 成为了一个盈利的工具。CGDC 的入场费被迅速提高至 600 美元，上涨幅度达 300%。今年 3 月 22 日即将召开的 GDC 2004 的标准门票预订价为 825 美元，现场购票的价格为 1350 美元。

尽管价格上去了，但会议的内涵和服务质量并没有显著的提升。美国著名网络游戏设计师、Turbine 娱乐公司执行总监杰西卡·穆林根在目睹 1997 年的 CGDC 后，对会议质量的每况愈下大为感叹："尽管会议和讲座的主题涵盖了业内关注的和感兴趣的问题，但授课者却都是一些对设计、开发、制作和管理缺乏经验的人。"

CGDA 的公信力显然也因此而受到影响，一位独立游戏制作人在参加了 1998 年的会议后表示："CGDA 已经没有存在的必要。那个试图支持和连接游戏开发者的组织已不复存在，我们现在所看到的是一支商业化的团队。坦率地讲，我觉得倒不如把它并入一个更大的商业展会中，让它以分会的形式存在。看看 CGDA 的网站，你会发现除了生意外，他们不再关心其它的事情。我准备注销我的 CGDA 会员身份。"


文艺复兴时期的荷兰学者狄赛德留斯·伊拉斯默斯

问题显然已不再仅限于个别人身上，克劳弗德不无绝望地写道："当我告诉别人，欧内斯特·亚当斯成为 CGDA 全职会长候选人时，对方的回答通常是：'如果他能胜任现在的工作，我们为什么要在意他的过去？'问题已经不再出在欧内斯特·亚当斯或是其它出售 CGDC 的人身上，他们只是这个圈子里的道德力量的试金石。一个对不道德行为耸耸肩表示理解的人们所组成的团体，已经沦为行尸走肉。它不再是一个紧密团结的家庭，而只是一个相互倾轧的个体的集合。"

我们为什么要关注？

与以往我们所听闻的众多游戏工作室因资本介入而解体的故事不同，CGDC 与 CGDA 的被资本攻破，并未引起外界的广泛关注。这是因为知情者仅限于圈内的少数人，而出于种种原因，这些知情者也大多对外保持着沉默。

这一事件令不少人的思想和生活发生了剧烈的变化，九年后的今天，一些当事人在追忆起这段尘封的往事时，仍能体会到深深的切肤之痛。当一个以团结全球开发者为己任的组织，向金钱低头屈服的时候，当一个以为公众服务为己任的非营利组织，成为以利润最大化为目标的企业家的营利工具的时候，人们感受到的不仅仅是耻辱。

尽管这已是九年前的故事，尽管它发生在大洋彼岸，尽管这些文字读起来沉重而乏味，我们还是决定将 GDC 和 IGDA 历史上这段鲜为人知的内幕撰写成文。

我们并不认为这一污点是无法抹去的，我们之所以将它呈现在中国读者的面前，正是为了给周围的人们以警醒。中国的游戏业正处于快速发展之中，但作为媒体，我们无法看到这个行业所应具备的公信力。资本的力量，很多时候需要依靠道德去约束。当人们对业内的种种不正当行为熟视无睹甚至尝试去适应的时候，当人们为成功者歌功颂德而将其原罪抛诸脑后的时候，我们清楚地意识到，这个行业还有很长、很艰难的一段路程要走。■

欧内斯特·亚当斯（Ernest W. Adams）简介





欧内斯特·亚当斯上世纪 80 年代初毕业于斯坦福大学的哲学专业，毕业后成为一名 CAD 软件工程师。1989 年，他进入游戏业，在 Interactive Productions 公司（即后来的 Magic 公司）工作，为美国在线早期的一款叫做 "RabbitJack's Casino" 的游戏编写 PC 客户端程序，并开发了一款名为《第三度》（Third Degree）的多人游戏。

1992 年，亚当斯加入美国艺电，成为一名真正意义上的游戏设计师。他领衔设计了《约翰·麦登橄榄球》（Madden NFL）游戏的第一个光盘版本，并指导开发了无缝衔接的现场解说（Play-By-Play）技术。

1999 年，亚当斯迁居英国，成为美国艺电旗下牛蛙工作室的设计师。他在牛蛙负责的两个项目——《地下城守护者 3》（Dungeon Keeper 3）和《起源：上帝之手》（Genesis: The Hand of God），因公司陷入财务困境而流产。

2000 年，亚当斯离开牛蛙，以设计顾问的身份为游戏公司提供有偿服务，并开始撰写关于游戏设计的书籍，以及每月的付费专栏"设计师手记"（The Designer's Notebook）。

《A3》公测15万在线 对等股权前景未明



《A3》制作总监兼项目经理裴吉雄

2004年3月3日,《A3》迎来公测。3月5日,《家用电脑与游戏》在第一时间对《A3》中国大陆地区运营商东方互通公司作了专访。

公测3小时15万人

根据东方互通公司的官方新闻,第一批架设的《A3》服务器在公测开始后3小时即达到满负荷状态,共有15万人同时在线。新闻称:"A3点燃了第一把火,也刷新了中国互联网游戏的最新纪录——公测3小时即达到15万人同时在线!"

3月5日,摩根斯坦利新加坡公司一位分析师致函本刊,询问"15万人同时在线"的消息,国内亦有一些业内人士对此表示怀疑。公测3小时即达到15万人同时在线,如果数字真实的话,无疑意味着中国的网络游戏市场已经达到了一个新的高度。

记者就《A3》服务器的架设情况向《A3》制作总监兼项目经理裴吉雄先生作了了解,裴先生表示,《A3》目前设有北京、上海、广州、成都、天津、沈阳、武汉、山东8个大区,共12个大组,36个小组。每组由24台服务器构成,其中14台为游戏服务器。这14台游戏服务器为分布式架构,共享服务器数据,共同组成一个游戏世界,最多可支持5000人在线。

"5000人"的数字与此前公布的"技术上限1万人、实际上限7000至8000人"的数字有不小的差距,裴先生解释说:"的确与我们预期的上限有所差异,这也是我们对中国玩家深感歉意的地方,希望中国玩家能够理解我们。"

裴先生表示,从3月8日开始,东方互通将陆续开通30组新服务器,同时还将调整技术,以提高服务器的可承载人数,解决游戏中的拥挤问题。

第一家中韩对等股权的网络游戏企业

《A3》在中国内地的运营公司为"北京东方互通科技发展有限公司"(本文简称"东方互通"),该公司由"北京北极冰文化传播有限公司"(本文简称"北极冰文化")于今年1月12日更名而来,法人代表为海虹控股副总裁李旭。

去年7月Actoz公司与海虹控股签署协议,将《A3》在中国内地(不包括香港和台湾)的独家经营许可权授权给北极冰文化的同时,还签署了关于按50%比例共同出资380万美元成立北京东方互动有限公司(本文简称"东方互动")的协议,合作期限为5年。

东方互动之前的中外合资网络游戏公司均为中方控股,其中第九城市和新浪乐谷均以中方51%、韩方49%的股权比例组建而成。按照中国入世的相关条款,从2004年开始,外资参与中国网络服务(ISP)的持股比例可以达到50%。东方互动是国内第一家以对等股权方式组建的网络游戏运营企业,其法人代表为韩国Actoz公司总经理李宗炫。

今年1月初,东方互通公司副总经理张立波在接受另一媒体采访时称:"(东方互动)公司已经注册成立,目前正在申请ISP的运营资格。"他表示,尽管"按照入世约定今年外资介入运营门槛已大大降低,但是由于东方互动是第一家申请网络游戏运营的合资公司,因而申报还需一些时日。一旦获准,《A3》的运营实体将转至合资公司本身"。

未能从盛大身上找到突破口的Actoz公司,借海虹和《A3》达到了亲自参与中国网络游戏市场的目的。

中国游戏企业必须保持自主发展权

对外资而言,控股一直是他们最希望得到的结果,这不仅意味着版权金有所保证,未来还可以直接进军中国市场。只是囿于中国电信产业政策的限制,外资在进入时仍不得不采取各种变通途径,大家彼此心照不宣。

尽管无法实现控股,但合资企业中的外方往往会通过各种非股权要素,如品牌、核心技术、管理技能等,加强对合资企业的控制,使合资企业的经营决策和日常运行严重依赖于外方公司。

另一方面,由于合资双方都想获得企业发展的主导权,利益诉求不一致,观念、文化、体制等方面也存在差异,导致内耗不可避免。在这种情况下,合资企业的负责人往往会陷入两难的境地,新浪乐谷即为一例。据新浪乐谷工作人员透露,《天堂2》的项目主管和客服主管现均由韩方负责人亲自担任。

放弃股比换取强势产品,尽管目前来看是一条轻松、快捷的道路,但未来的代价将极其高昂。中国的游戏企业必须保持自主发展权,股比不少于50%是一道底线,然而面对在技术和产品等方面占据绝对优势的韩方企业,这道政策防线已岌岌可危。■


裴吉雄接受《家用电脑与游戏》专访

决战中的较量

网络时代的空中骑士们

红一蓝两架BF109G2型战斗机，在蓝天白云之间急速盘旋着，抢占着有利位置。蓝机位置相对稍低，率先脱离盘旋，企图用机动吸引对方而寻找进攻的机会。只见那红机毫不犹豫的骤然从高空俯冲下来，翼尖拉出了细细的白烟，几秒钟后已接近蓝机。蓝机不敢迟疑，推油门、急跃升、半横滚倒扣，急于摆脱陷于被动的局面。不想蓝机的一连贯动作使速度降了下来。看得出红机的飞行员是个经验老道的高手，就在零点几秒的时间里迅速做出判断，它掉转机头，直朝蓝机扑了过去。蓝机也不是一盏省油的灯，它再次拉起机头，突然收油门减速，企图利用速度的变化，让红机判断失误而冲到它的前方。这一暗藏杀机的招式却被红机看破，它已经跟着蓝机跃升，一下子把蓝机套在了瞄准具的光环里，毫不犹豫的扣动了扳机，一串火花夹杂着高速撕裂空气的呼啸声直指蓝机。蓝机的翼尖上中弹了，但尚未中要害，它左右摇摆着，力图不被红机再次套进瞄准具。从场面上看，红机已占据了明显了优势（图1）。



这是ICAS总决赛前，中国队选拔赛的第五轮中决出前4名的一场电子模拟飞行单机对抗赛。红机由北京的PZPZ驾驶，蓝机由上海的fa18驾驶，由武汉的@6担任现场解说。天津的SNOW、沈阳的GoldComet、广东中山的RedStar和长沙的falali组成裁判组。他们通过互联网，利用星期六下午的休息时间，在各自的家里，面对电脑屏幕，借助IL2FB游戏软件和TeamSpeak2通讯软件系统，拉开了半决赛的关键之战。CCTV-5 ESPORTS的编导们可不会放过这难得的机会，他们派出了两个摄制组，分别到北京PZPZ和上海fa18家中，拍摄这不可思议的“现代空战”。

闲话少说。在那山峰纵横、地形复杂的战场上空，涂装着醒目的CCTV-5标识的R1号红色BF109G2和B1号蓝色BF109G2飞机，仍然在晴空万里的虚拟空间中鏖战。说时迟，那时快，蓝机再次拉起、反扣。虽已中弹，但决不轻易言败，它大角度俯冲，充分发挥战机的加速性能，再次急速拉起机头，随即进入左盘旋。好在飞机仅受轻伤，它的操作性没有受到影响，一连串的特技动作，干净漂亮。红机却抱着“你有千变万化，我有一定之规”的念头，追随其后，跟着蓝机盘旋，抓住时机再次开火（图2）。蓝机驾驶员听见机枪子弹尖啸着擦身而过，稍显有些紧张，它在山谷上空拉起了机头，作出高难度的翻滚，企图躲避红机射出的密集弹道。然而这

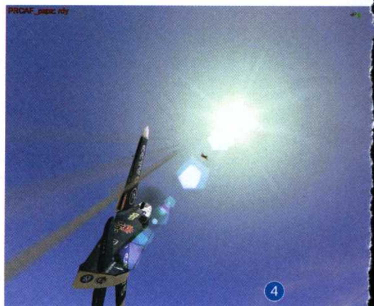




一招又没有骗过年少气盛的PZPZ，他可是2003年全国首届电子模拟飞行精英邀请赛的第7名，一身真功夫。只见红机抓住蓝机为做机动而丢失速度的处境，毫不手软，又一次扣动了扳机，蓝机左翼尖再次中弹，紧接着右翼又被命中（图3），此时双机的间距仅为50米，几乎碰撞到一起。

@6在解说中不禁为双方的精彩表演高声叫好。惊叹声替代了一连串的飞行术语，握着鼠标的右手，已经微微的渗出汗来。

这时双机擦肩而过，同时拉起——这是有经验的飞行员在对抗中时刻不忘的要旨：抢占高度，就是抢得战机。红机已察觉自己处于不利的位置，为了避免陷于被动，它迎着太阳冲去，企图用炫目的阳光作掩护，摆脱蓝机趁虚而入。fa18是谁？他可是中国电子模拟飞行运动员中的大哥大。老道的他，可不会放过这千载难逢的良机。只见他稳稳的操纵着飞机，迎着刺眼的阳光开火（图4）。



从开战到现在，历时惊心动魄的5分15秒。蓝机终于抓住了一瞬即逝的战机而第一次开火，虽未命中红机，却迫使红机摇摆机翼，左右躲闪。操之过急的红机慌忙中动作稍有失误，进入失速状态。正当红机改出失速之际，蓝机从高处俯冲而下，尾随红机步步紧逼。无奈中，红





机把飞行高度降至距山体 100 米左右，郁郁葱葱的小树林，几乎碰到红机（图 5）。驾驶红机的 PZPZ 是个年近 26 岁的系统工程师，却有着 3000 多小时的电子模拟飞行经历。真是忙者不会、会者不忙，只见他沿着高低起伏的山岚，作出各种机动，企图摆脱被动局面。驾驶蓝机的 fa18，现实中是个颇有建树的动画师，虽说飞行时间仅 800 多小时，但年长对手十余岁，这时显出了他的老谋深算。他稳稳的驾着蓝机，紧追不舍，却又不急于开炮，存心逼迫红机慌乱中坠地。红机贴着山坡拉高，突然倒飞（图 6），越过山峰，迅速推杆压机头，俯冲加速后拉起，过顶后减油门、反扣、再加速、打开襟翼，增加机翼的升力，就势再减速。令人眼花缭乱的一连串特技飞行，使红蓝双机的间距不足 50 米，这种贴身紧逼的缠斗战术，始终没有给身后的蓝机以射击命中的机会。

两位电子模拟飞行顶尖高手的角逐，把个远在 1200 公里以外，却在比赛现场解说的 @6 也看得片刻间忘了说辞。他太了解这时两个运动员的心情和处境了。这是一场攻防转换极快的拼搏，是武林高手在拼比内功。在这种情况下，功力稍差的人一个走神，立即会火光四溅、机毁人亡。真是庸者拼气力，智者比心力。

终于被蓝机找到一个机会开火了。红机突然降低高度，收起襟翼，直线加速。蓝机在红机后方稍



高处再次点射，却被红机预先判断准确的躲过弹道（图 7）。只见红机即使在逃跑中也忙而不乱，一直利用地形山势贴地而飞，突然左转弯，冲向阳光，想在耀眼的阳光彩晕掩护下，一举摆脱蓝机的追击。双机交错后，红机拉起，逐渐恢复了高度，而蓝机此时也在跃升，意在抢占高度、积蓄势能。红机半横滚反扣，寻找蓝机的位置。

@6 通过机外视角，把整个战场的形势看得清清楚楚。直觉告诉自己：双方这种贴身的缠斗，相撞的几率很高。@6 大叫："哎呀！不好！可能要……"呼声未落，只见红机侧扣向下，蓝机垂直向上，并已开火。（图 8）一切都发生在眨眼间，一团巨大的火球裹着黑烟——红蓝两机相撞而导致机毁人亡！（图 9）根据比赛规则，本场比赛红蓝双方因为相撞，飞行员阵亡，各扣 100 分积分，这场生死之战以平局而告一段落。在随后的比赛中，来自北京的 PZPZ 战胜了来自上海的 fa18，获得了与 fa18 比赛的最终胜利。





首届 ICAS 各国代表队构成

中国 CHINA

- 呼号 @6!，姓名姚尧 YAO YAO，年龄 28，IT，飞行时间 6000 小时（WING CO.）
- 呼号 SNOW，姓名程雪松 CH. XUESONG，年龄 31，职员，飞行时间 4000 小时
- 呼号 pzpz，姓名庞铮 PANG ZHENG，年龄 26，系统工程师，飞行时间 4000 小时
- 呼号 Neo，姓名寿亦琪 SHOU YIQI，年龄 28，企划广告，飞行时间 3000 小时
- 呼号 hawk-13，姓名何佶 HE JI，年龄 31，医生，飞行时间 5000 小时
- 呼号 RedStar，姓名李伟光 LI WEIGUANG，年龄 32，航空俱乐部，飞行时间 3000 小时
- 呼号 falali，姓名符象新 FU XIANGXIN，年龄 24，电力行业，飞行时间 4500 小时
- 呼号 descent，姓名李翔 LI XIANG，年龄 25，电力行业，飞行时间 3000 小时

捷克 CZECH

- 呼号 CSL_Kocour，姓名 Jiri Barton，年龄 30，翻译，飞行时间 15000 小时（WING CO.）
- 呼号 CSL_TurboLover，姓名 Jan Oskrdal，年龄 27，房地产经纪人，飞行时间 3000 小时

芬兰 FINLAND

- 呼号 LLv34_Stafroty，姓名 Janne Petri Juhani Salonen，年龄 26，工人，飞行时间 3000 小时（WING CO.）
- 呼号 LeLv28_Tiera，姓名 Tomi Olavi Mynttinen，年龄 23，学生，飞行时间 3500 小时

德国 GERMANY

- 呼号 Rb|S_miRage，姓名 Martin Noack，年龄 24，学生，飞行时间 4000 小时（WING CO.）
- 呼号 III/JG53_Matzen，姓名 Mathias Munkelt，年龄 27，学生，飞行时间 3000 小时

立陶宛 LITHUANIA

- 呼号 BFG_Naras，姓名 Saulius Narusevicius，年龄 35，经理，飞行时间 3500 小时（WING CO.）
- 呼号 BFG_brudas，姓名 Vytis Kisielius，年龄 37，律师，飞行时间 3000 小时

俄罗斯 RUSSIA

- 呼号 =FB=VikS，姓名 Victor Sechnoy，年龄 23，学生，飞行时间 7500 小时（WING CO.）
- 呼号 =FB=Storm，姓名 Alexandre Orlov，年龄 22，工程师，飞行时间 8000 小时
- 呼号 SLI=Vintik_69=，姓名 Konstantin Azarov，年龄 20，程序师，飞行时间 2000 小时
- 呼号 SLI=Etre_33=，姓名 Alexey Polyakov，年龄 25，程序师，飞行时间 3500 小时

瑞士 SWITZERLAND

- 呼号 Rb|S_miRage，姓名 Marc Michael Marbot，年龄 21，学生，飞行时间 4000 小时（WING CO.）
- 呼号 III/JG53 Falkster，姓名 Daniel Baumli，年龄 22，工人，飞行时间 3000 小时

英国 U.K.

- 呼号 JimmyGiro，姓名 James McComb，年龄 43，牧师，飞行时间 3000 小时（WING CO.）
- 呼号 Lixma，姓名 Alix McAlister，年龄 32，火车司机，飞行时间 3000 小时

注：WING CO. 为队长

没过多久，fa18 在论坛上发表自己的感受，和全国的飞友分享激战后的兴奋之情，他说："真是太紧张了！太刺激了！连 CCTV-5 的现场记者们都被从未见过的电子竞技场面所吸引，烟灰把自己的裤子烫了一个洞都不知道呢！"@6 则在语音通话系统里告诉大家：这场精彩的比赛，将在 3 月 12 日 CCTV-5 的 ESPORTS 栏目中再现。■（文、图 /@6）

游戏与广告



"置入式广告"(Product Placement)是随电影、电视等现代媒体发展起来的一种新的广告形式,它是指在影视节目中刻意插入商家的产品,以达到潜移默化的宣传效果。

置入影视节目的商品,可能是静态的摆设,也可能是演员使用的道具,例如《黑客帝国》中的诺基亚8110和《黑客帝国2:重装上阵》中的三星N270,《古墓丽影》中劳拉使用的爱立信手机,007影片中詹姆斯·邦德逃生用的欧米茄海马表和多款宝马概念车、摩托车,《廊桥遗梦》中出现了17次且其中三分之一位于镜头焦点的尼康相机。

置入式广告的好处在于它可以令观众在不经意、低涉入的情况下,建构起对商品的潜意识知觉。由于观众对广告有天生的抵触心理,把商品融入剧情的做法往往比直接诉求的效果好得多。1982年出现在《外星人》(E.T.)电影中的糖果,在影片播出后的三个月内销量增加了65%;台湾今生金饰在《流星花园》中置入"流星钻戒"后,该公司的"流星"系列商品两个月内便完成了一季度的营业额。

同其它形式的广告一样,在影视节目中置入商品必须向制作单位支付广告费。在好莱坞,置入式广告已成为一些制片公司支持预算的重要途径之一。天文数字的制作成本令制片人不敢轻易对那些财大气粗的广告商说"不",而生硬、碍眼的商品置入又会反客为主,干扰剧情,令电影的艺术性和娱乐性大打折扣。制作单位也不愿因小失大,为获得一笔置入费而影响电影票房或收视率。因此,如何才能做到不着痕迹地在电影中对广告商的产品加以宣传,已经成为一门严谨的艺术。



与电影、电视相比,游戏独具的互动性令它可以更好地发挥置入式广告的优势。受众不再是被动地接受商品讯息,而是主动地与被宣传商品产生交互。

据称最早出现在游戏中的一则商业广告是上世纪80年代,世嘉公司在某款赛车街机游戏中加入的万宝路香烟的广告,游戏的名字已无从考证。

90年代中后期,游戏中的置入式广告越来越多。其中最常见的是体育类游戏,例如足球游戏安放在球场四周的广告牌和球员身上的广告商标,赛车游戏安放在车道两旁的广告牌和车身上的广告商标,育碧公司甚至为《冲浪高手》里的虚拟冲浪手们一个个都戴上了卡西欧的G-Shock运动表。

2001年,世嘉公司推出NGC游戏《超级猴子球》,游戏中的所有香蕉都被贴上了美国多尔食品公司的商标。收集香蕉是这款游戏的一个重要环节,可以加命或开启新关卡。据世嘉介绍,《超级猴子球》即将在日本发售前,他们了解到多尔公司正准备向日本市场推出一种新品香蕉,双方一拍即合。

在游戏中适当地插入一些广告,不仅不会使人觉得唐突,反而会增强游戏的真实感。这些广告主要起着陪衬的作用,不会对游戏的内容产生多大影响。在宣传方面,它们仍然只是一种简单的展示,并未充分利用到游戏的互动的特点。

今天,广告商越来越注意与游戏公司的深度合作,令自己的商品成为游戏中不可或缺的一个组成部分。例如《疯狂出租车》中的乘客会要求玩家把他们带往必胜客或是肯德基,《虎胆龙威:广场风云》中照明用的Zippo和联络用的摩托罗拉都是完成任务所必需的道具。

Simon & Schuster互动公司的《M&M巧克力:遗失的配方》则把广告与游戏更紧密地结合在一起,将置入式广告的威力发挥到了极限。这款游戏俨然是M&M巧克力豆的天下:红巧克力豆和蓝巧克力豆离开M&M工厂外出度假,度假时红巧克力豆接到一个电话,被告知工厂已被M&M袖珍巧克力豆控制,袖珍巧克力豆找到了其它巧克力的生产配方并将其撕碎,丢弃在工厂各处。由于没了配方,现在的M&M工厂只能生产袖珍巧克力豆。为了恢复生产秩序,这些巧克力豆决定返回工厂,寻找丢失的配方。

之后,Simon & Schuster又为M&M彩虹水果糖量身定制了一款名为《暗黑天使》的游戏。该游戏的场景和角色均根据M&M彩虹水果糖的电视广告改编而成,例如巫师的高塔、供奉着凤凰的庙宇和带着独角兽的女孩。游戏中,玩家必须收集彩虹糖才能获得魔法能力,不同颜色的彩虹糖代表着不同的魔法。

深度合作往往需要广告商与制作商在游戏的开发过程中密切配合,其所耗费的精力与预算也相对较高。





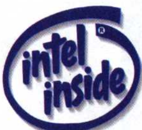
在被置入游戏的商品中，曝光度最高的莫过于TIMEX（天美时）手表。Eidos公司在《古墓丽影：历代记》的菜单选项中添加了一块TIMEX表，用于查看游戏时间、行进里程、消耗的弹和药包以及隐藏场景的完成度，游戏的秘技也需要借助它才能实现。这块造型独特的TIMEX表与《古墓丽影：历代记》同期上市，为配合宣传，TIMEX公司还特意以劳拉为主角，制作了一段电视广告。

我们可以简单计算一下，《古墓丽影：历代记》的销量逾百万，假设平均每位玩家在这款游戏上花20个小时，每次玩1个小时，每次至少查看TIMEX两次，则这款手表的曝光率即在4000万人次以上。《时尚》杂志的发行量据称为30万本，按传阅率为3计算，TIMEX公司必须在《时尚》上刊登44次广告才能达到同样的曝光度。

当然，在畅销游戏中置入广告的成本也是高得惊人。1997年索尼公司在游戏中安插一个广告所收取的费用大约为2万美元，五年后，英特尔和麦当劳在《模拟人生在线》中置入广告的费用已高达数百万美元。

不过也有些游戏商不仅不向广告商伸手要钱，反而愿意贴钱给对方，目的有二：一是增强游戏的亲切感；二是拓宽游戏的用户群。电子游戏尚未融入主流，许多客户难以认同这种新的广告形式，而游戏本身也需要利用一些知名品牌来提高自己的身价。例如Simon & Schuster互动公司购买Mars公司糖果产品的形象使用权，就是为了利用M&M的品牌强化自己在儿童市场上的知名度。

网络游戏的出现为置入式广告带来了新的发展空间。与单机游戏相比，网络游戏在应用置入式广告时拥有许多独具的优点：单机游戏的平均生命周期只有几个月，而网络游戏可以持续运营一到两年；单机游戏是孤独者的游戏，游戏中的商品被曝光在单个玩家面前，无法形成足够的说服力和传播力，网络游戏中的广告则可以实现病毒式营销（Viral Marketing）的效果，即由消费者自主传播，借助玩家之间的互动，发挥扩散效应。



麦当劳和英特尔公司在《模拟人生在线》中的广告就是采用这一形式，游戏中的玩家可以进入麦当劳购买食物，可以坐在店铺里就餐，食用麦当劳的食物还有助于提高角色的属性；玩家也可以在麦当劳店里打工赚钱，或是购买麦当劳的零售摊位，做点小生意。英特尔的广告在游戏里也是随处可见——游戏角色打开家里的电脑时会听到熟悉的“Intel Inside”的音乐，看到英特尔的商标，甚至可以选择英特尔的各种产品来升级自己的电脑。

美国艺电公司的杰夫·布朗认为：“这反映了美国广告业对电子游戏的认可，电子游戏已经成为一项拥有庞大消费群的主流娱乐活动。”事实上，《模拟人生在线》之所以能吸引到麦当劳这样的客户，与该系列的玩家基本为年轻人且近一半为女性密不可分。



休闲小游戏正受到越来越多的广告主的青睐，由于此类游戏上手简单，可爱有趣，受众面较广，因此很适合食品、饮料等快速消费品的宣传需要。

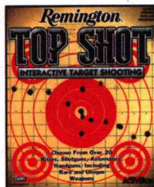


在可口可乐公司中国官方网站的“游戏地带”频道里，共有三十多个Flash小游戏。这些小游戏有一些共同的特点，从中我们可以看出可口可乐广告策划人员的良苦用心。例如，它们大多为体育类游戏，这与可口可乐以体育赛事赞助为主的品牌推广策略相符；可口可乐的主色调为红与黑，这两种颜色也就成了许多游戏的主色调；可口可乐是游戏中必不可少的道具甚至主题——点击可口可乐中的气泡，把圈子套在可口可乐瓶上，递送可口可乐给疲惫的足球运动员。



今年春节，为配合可口可乐公司的本土化经营策略，中国上市的大瓶可口可乐的包装形象改为了泥娃娃“阿福”。与之相应，“游戏地带”中也多了四个以“阿福”为角色的Flash游戏。

可口可乐公司借助休闲游戏推广品牌，与之相比，耐克则更注重对产品本身的推销。耐克香港官方网站有一款3D灌篮游戏，玩家在游戏过程中可以选择耐克的各款Shox系列篮球鞋，不同的鞋会在游戏中体现出不同的弹跳功能。通过这款游戏，消费者可以生动直观地了解到这些鞋子的性能。



广告业与游戏业的结合越来越紧密，相应法规的滞后也令一些缺乏道德观的商人有机可乘。

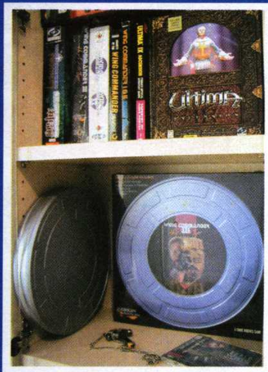
美国曾披露过一起枪械生产商利用游戏为产品作广告的事件，这款名为《雷明顿高山猎人》的游戏附有一份详细的雷明顿系列武器的报价单。据美国一家枪支管理机构的调查报告称，市面上的许多射击游戏都曾得到过武器商或相关杂志的赞助，包括雷明顿武器公司、柯尔特制造公司、勃朗宁公司、《枪械与军火》杂志和《军事冒险者》杂志等。

除军火商外，其它一些无法在传统媒体上刊登广告的商品，如烟草、特殊药品的生产商，也有可能抓住广告法规的这一盲点，利用游戏发布一些有害或虚假的广告信息。作为一种新生媒体，游戏尚未建立起自己的“看门人”制度。

如何规范游戏中的广告，建立相应的监督体系，是立法者未来必须面对的一个新问题。



PLAY GAMER 收藏馆

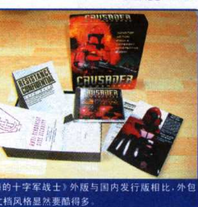


游戏 多年
总有一些事物
凝聚着最心动的时刻
还有曾经志趣相投的
朋友

收藏 心动
总会为你打开
通往异域的时光隧道
宛如浏览页页的写意
记录

别让你的收藏不被人知
图片文字欢迎寄往:
reader@playgamer.com
你就有机会找到更多同好!

对于一个游戏龄正步入第18个年头的老玩家来说,关于游戏的美好回忆实在太多了,当然,其中亦不乏艰涩的滋味。最早从APPLE II开始接触电脑游戏,有幸与今天被称作经典的无数大作生活在同一时代并亲密接触——不过,那只是它们最低劣的克隆,一张张软盘以标签随意的写着贩卖编号,加密破解不完善造成游戏无法完成(中途需要密码或干脆死机跳出),或者直到游戏通关多年之后,还不知道那游戏的原版盒面到底什么面目。所有这一切,从自己在多年前偶然由软件超市买到一部原装进口的《Su-27 Flanker》开始改变了。



《无悔的十字军战士》外版与国内发行版相比,外包装及文档风格显然要酷得多。

大家可能感觉得到,我是一个求全责备的人,对于自己喜爱的游戏也毫不含糊。自从接触到外版游戏后,就开始想方设法四处收集和购买。当年购买途径有限,只能在软件专柜狩猎,因为他们往往会上柜一些非正常方式进口的原装游戏,价格通常比外币汇率折算后还要贵一些,这个渠道很快就因市场需求形不成规模而销声匿迹。其后曾想通过中图公司这样的图书音像进出口商来订购游戏,但手续繁复也就知难而退了。



外版游戏除了弥补你与心爱的游戏失之交臂的遗憾外,更以其原作原品的风采征服玩者。

这时网络电子商务开始兴起,我们可以通过国外的许多知名电子网店如Amazon.com浏览到最新的游戏产品线上订购信息,加上国内各家银行竞相开办信用卡业务,普通人也很容易申请到VISA或MasterCard这样具有国际支付能力的信用

也许是天生爱漂亮的缘故,我很小就喜欢收集各种花里胡哨的工艺品和做工精细的小物件,收集游戏周边的东西,则是工作之后有了便利条件才开始的。



不同的视角带来不同的享受,原来游戏的周边也如此精彩。

我的收藏品如果按取得的难度和花费来分类,有这么几种:

一是从专卖店购买。没事多逛逛商店就可以发现一些有趣的东西,诸如玩偶或模型之类的,不过很难确定哪些是游戏公司放送的正品,经常是挑选很久却空手而归,花费方面算中等偏上的,毕竟都是工艺品,标价也从几十到上百不等。



会议、活动,这些特殊礼品还真得有些门道才能入手。

二是随游戏精装版附送。不用说只要是游戏精装或典藏版,必然会在里面放上一些周边礼品来诱惑玩家去购买,我是从"樱花大战"系列就开始就着了这个道儿,经常是一听说有某某游戏出豪华版,里面带了多少多少好东西,就管不住自己的钱包。一般豪华版游戏的价格都是上百块,如此开销算是相当大了。当然,有时候碰到那些做工粗糙的"典藏版",也会痛心疾首的。

第三是通过免费渠道获取。这类包含了两种途径——参观游戏展

其实我是个穷人,因为第一我还在上学没有经济收入,第二我玩网游,每月至少要消费100多块在这上面,第三爹妈养我也不容易当然很不好意思跟他们要钱,至少"出来混迟早是要还的",借家里的钱以后也是要还的。所以,我应该是穷人中的穷人。但是我又有个很费钱的嗜好,就是收集各种包装,比如食品包装袋、糖纸、正版游戏包装盒,而最近我又开始收藏起网络游戏点卡来。

当然,这类收藏有两种途径,一是自己买正版游戏或点卡留起来,但这样的花费相当大,单说游戏点卡,15、20、30甚至40元的都有,而且现在超过50款收费网游,年年还更新版本,不同样子的点卡出了一茬又一茬,看着想要但是买不起这么多,怎么办?那就只能采用第二种途径,就是捡"垃圾"——别人用完的不要的,我就收起来。



所有点卡都购买?别疯了,跟朋友好好互通有无吧。

大部分的网游点卡单一,不过集结在一起也相当壮观。

其实任何一种收藏的花费都不会少,但是乐趣却也很大,因为爱好么,所以看着自己积累的这些漂亮的东东,也会很满足和自豪。收集点卡有一年时间了,其中有一些卡都未使用过,很多人都说我这是浪费,不玩游戏还要买点卡,但是我却觉得没有使用的卡片,其收藏价值更高,特

卡，而且越来越多的银行已经可以进行外币消费、人民币还款的服务。对于喜欢收集外版游戏的人来说，这真是一个前所未有的好时候。

不过，金钱的耗费大概是拥有这种癖好的人永远的痛苦。国外的游戏软件产品往往在30~50美元之间，航空邮寄通常需要10~20美元，这样的话，每款游戏的价格都在400~700元人民币之间。而ebay.com这样的二手拍卖网站的出现，才终于让外版游戏收藏者找到了自己的天堂！ebay在北美和欧洲都有大量的注册用户群，这些地区是电脑游戏的发祥地，因此电脑游戏历史上的各种软件产品都有很大的存量，加上欧美玩家都有二手处置家中闲置物品的传统，所以ebay这样的二手网站，不仅让你有机会发现梦寐以求的经典游戏，更让你有机会以超低价格将其斩获！以0.01美元拍得货品的情况时刻都会发生，而通常只需几美元的成交价，加上20美元以内的邮费，即可拥有你的游戏猎物。



《银河飞将III》首发版采用了金属电影胶片盒包装，更附赠有小说，制作内幕互动电影光盘、原声CD、T恤、海报等，旁边未开封的为第二批捆绑版，比首发版多了彩色外盒，但其中没有原声CD。国内从《银河飞将IV》才开始正式引进发行。

那么多外版游戏是如此的令人垂涎，你该如何规划收藏目标呢？我的经验是先集中搜罗你最喜爱的游戏系列，相关的官方攻略书、特殊的豪华版本都是重点搜罗对象，这样才会使收藏不至于松散而没有重点。若是精力与财力允许，将收藏范围适当扩充到你所喜爱的游戏类型，如龙与地下城系列、模拟飞行类型、FIFA全系列等等。二手游戏的对象选择，要特别注意文档及附件的齐备，以及外盒的品相。而最值得收藏的游戏，则是那些特别版本，通常是以首发版、纪念版、白金版这样方式出现，即便是在其发售的时候也并不容易购得，而今出现在二手拍卖中，自然会引得世界各地的FANS竞相出价，此刻给你的经验是，不要被激动之情左右你，考虑你能够负担的价格，如果不幸有其他出价更高的买家，要劝慰自己总还会有下一次机会。事实上，你总会碰到好东西在最终但却无人与你竞拍的奇妙时刻！

如今国内的电脑游戏软件品种已经相当丰富，不过在上市时间、文档翻译、外观设计等方面与真正的“藏品”相比还存在相当大的差异。爱它就要拥有它，喜爱游戏的你，会不会因此而心动？

Leon
性　别：男
年　龄：30
职　业：英文翻译
游戏龄：18年
收藏品：外版游戏
稀有度：★★★★☆
耗费度：★★★★★
实用度：★★★
发烧度：★★★★★

会和游戏发布会。我办公室隔壁就是游戏专区编辑们的工作间，他们经常走访各大游戏厂商或是参加游戏发布会，也时常会拿到一些游戏相关的纪念品，比如T恤、玩偶、胸章、帽子、海报等等，一帮大男生要这些东西也没多大用处，当然就便宜了我这个小女生喽。嘻嘻，这些可是好东西，尤其是发布会上拿回来的，都是正品哦，收藏价值绝对有了。当然，他们也不是什么好东东都拿得到，有时候我也要求爷爷告奶奶的央求半天，然后他们勉为其难的与公司交涉，贵重物品还需要花钱买，只不过打了折扣。花费上是有一点点，就是要用来请这帮人吃饭喝茶，不然谁帮我啊！



精装、典藏、游戏包装中的附赠品也是独一无二的珍品。

另一种途径就完全不需要什么花费了，最多是买张展会门票。最近的游戏展会越来越多，各公司为吸引玩家的视线，也是想尽各种办法，发宣传资料、发口袋、发海报，也有发小玩偶和各种鼠标垫、茶杯垫等等，总之都是成本低又花里胡哨的东西，用个一两天时间，每个展台都光顾一遍，收获自然丰厚。

梅可
性　别：女
年　龄：?
职　业：网站编辑
游戏龄：6年
收藏品：游戏周边小礼品
稀有度：★★★★
耗费度：★★★★
实用度：★★
炫目度：★★★★★



真要说这些东东有什么价值，咳~它们是硬盘版，他们没有过场和音轨，不过，咳咳~我就这么点“不良嗜好”了。

首先声明，我是很不愿意在《家》上发表我的藏品的，虽说大家都在用盗版（警告！），可收集了这么多的盗版毕竟不是太光彩的事，尤其是在一直倡导正版消费的《家》里亮相:P。不过，既然受人邀请，也不好意思推脱，大家就当反面教材看吧~活活。

我的藏品里最老的一张“藏经阁”光盘是五年前买的“1999 NEW GAME 8”，里边包括《三国群英传Ⅱ》、《F16攻击者》等9个游戏。最新的一张是“2004 NEW GAME 482”，有《单身贵族：性福人生》、《地狱邻居Ⅱ假日恶搞》、《对抗罗马》等8个游戏，所以我的全部收藏是475套光盘——“藏经阁”大概从第200多期开始改为双CD，所以我的藏品总的光盘张数应该是600~700张左右。至于收集它们的花费，如果按照平均价格7元一张（早期是10元，现在是4元）来算的话，居然也是5000元左右的一笔大款子啦。

如果算平均每套盘里7个游戏的话，我竟然一共拥有3000多款游戏（晕）！其实，我玩过的有百分之三就不错了。因为收集这些游戏并不是为了玩，就像集邮者收集邮票不是为了拿来寄信一样。如果说集邮还算有个“升值”的目的，那我的收藏几乎是毫无意义，应该说就是一种莫名其妙的收集欲。



光盘越来越多，连盘包也不敷使用。

比较遗憾的是，还差7张没有收集到……

王简
性　别：男
年　龄：23
职　业：煤气公司职员
游戏龄：14年
收藏品：“藏经阁”系列盗版光盘
稀有度：★★★★★
耗费度：★★☆
实用度：★★★★★
恶癖度：★★★★★



游戏的系列典卡最能体现产品的张力和厂商的能力，这套石器点卡中竟然还有两张闪卡！

别是游戏套卡，更是如此。在这些点卡中，我也留了很多样子相同但有效期不同的，这个不用说啦，基本上都是我在玩的网游，然后就随手留着，不过因为是自己喜欢的游戏，所以每当看到这些卡片，各种故事也会浮现在脑海里，真的是收之有益哦！

陆卓元
性　别：男
年　龄：20
职　业：学生
游戏龄：8年
收藏品：网络游戏点卡
稀有度：★★★
耗费度：★★★☆
实用度：★☆
用心度：★★★★★





来信选登

●辽宁锦州　张国瑞

一本杂志无论如何都要有自己的特色，这样才能保有一定的用户群。在这里我希望本杂志能办成一本耐看的杂志。我觉得游戏文化是相当必要的栏目，让玩家不只是单纯地玩游戏，还能从另一种角度去体会游戏、玩懂游戏，这对游戏的发展也能起到一定的良性作用。

来信选登

●江西南康　丁川

PLA是中国人民解放军的英文代号。我想说，当代军人也爱PLAY！祝《家游》越办越好！

来信选登

●辽宁盘锦　郑鑫

中午，我买了本《家》带到学校，刚看不一会儿就有许多同学向我借。我想还是女士优先，就先借给了女生们，她们有说有笑地看着，我这心里真是美滋滋的。突然，她们把书扔了过来，还埋怨我说好心情都被我破坏了。我还不知道是怎么回事，却在《家》中看到一个僵尸头，的确挺恶心，弄得我好没面子。希望《家》以后多为女读者着想。

我是一个很爱交友、上网的人，希望《家》能向其它一些刊物学习，在每页下面为《家》的读者留一个交流的途径（地址、QQ等），或印些国内外知名的网址。我唯一的要求就是《家游》一定要越办越精彩！

来信选登

●北京　王雪瑶

我是一名在京的外地大学生，到北京这个陌生庞大的城市后最让我欣喜的是发现了《家游》这本优秀的杂志。以前也曾涉足各类游戏可从未买过一本杂志，那天我哥拿了本杂志回来说你先看吧，我还记得那是以石器为封面的黑白版。当时我仿佛回到熟悉的环境中一般，熟悉的话，熟悉的信息。后来我就自己买，老板把书递给我说我是仅有的几个买这本杂志的女生，真让我禁不住的自豪。

偶希望《家游》多一些内秀的文章，多一些富有文化气息、游戏特色、发人深省、耐人寻味、幽默与含蓄并重、潇洒同稳重一体（有这种文章吗）的绝世好文，这个感觉……啊，只可意会不可言传啊，相信小编们天资聪慧一定明白（众小编faint中~~）。

加油啊，我对你们充满信心哦！

来信选登

●上海　童雯珺

说来惭愧，自初一（现身陷高三）入手电脑游戏以来，就买的是当时刚创刊的《软件与光盘》，直至最近，由于一期的遗失，我决定放弃。其间买了像电攻、GAMER等杂志，盲目游荡下发现了《家游》，顺势买下了。回家后打开就被它深深吸引了，决定了，就是它！且不说内容丰富多彩，特别要提那个“游戏观点”，真是精彩极了，爱死了O(>_<)O~~综上所述（写议论文后遗症），支持你们！

来信选登

●江西南昌　邓颖志

游戏是能让人神经放松，扩大人的思维空间，让人能突破地域的限制使人们在各种不同情况下享受相同的精彩。所以我认为一款游戏最重要的评价是它的游戏性、情节能引人入胜或有某一方面的细节可以博得玩家发自内心的愉悦，比如说《大富翁》系列和网游中的《泡泡堂》等。

游戏也有它的可怕之处。我有一段时间被《传奇》这个游戏折磨得连人样都没了，可怕！还好能爬的出来。我想游戏这种娱乐又不像其它活动，它只是一项纯休闲，钻得太深只有害处。找个借口最多是锻炼手脑协作能力，但就算练出来了，人也差不多废了。陈天桥是用多少这样的牺牲来成就自己的？有点像《鬼武者》里那个戴在手上吸魂魄的东西。不过，社会的进步嘛！哪还不要点牺牲。那些情愿的，不情愿的，反正是适者生存。说不定《传奇》就是个大筛子，只不过筛出来的是人才的精华。

来信选登

●北京　葛建

首先我要说声对不起，因为，从中学时代我就看过、买过《家游》，可是写调查问卷，这次却是第一回，所以说起来有点对不起自己这么多年的阅读史。

记得中学时《家游》杂志比现在的小，页数也少，而且还是叫《家用电脑与游戏机》，介绍的是单机游戏和一些硬件的东西。改版后的《家游》变大，也变漂亮了，名字也变了。出于自己的私心，也是想获得《家游》的会员资格，所以就写了这期的调查问卷。^^

在这里我想说说自己对《家游》的建议。单机游戏方面，我认为《家游》做得很不错，这也是我买《家游》的一个原因。我主要想说说网络游戏方面。网游的玩家现今的数量之多，这是大家都知道的。作为一本游戏杂志，要想做网络游戏方面的文章不是一件容易的事，除了介绍游戏本身外，那些在游戏中的什么冲级指南、爆装备心得之类的文章不会有人去拿本杂志来看看的。所以，我觉得《家游》应该从网络游戏的另一面来介绍它，比如，游戏制作者制作游戏过程中一些不为人知的故事，什么这个装备为什么会是这样的，有没有其它的一些设计版本之类的文章，我想这种文章至少像我这个有3年网游年龄的玩家会很感兴趣的。

来信选登

●新疆　黄海波

在填写这张2004年的读者调查表时，意外的将5年前的一份调查问卷找了出来，心中一时感慨万千。岁月如流，我将这两份表及我当年写的一封至今未寄的信都寄去，权当是一种纪念。祝福你们：青春依然，快乐永远……

"家游"《天堂Ⅱ》内测玩家招募!

●活动内容:

网游大作《天堂Ⅱ》内测在即,参测机会千金难求!但你只要填写4月《家游》读者调查问卷,勾选"参加《天堂Ⅱ》内测招募"选项,即有机会成为家游《天堂Ⅱ》内测帐号抽选活动的100名幸运儿之一!

●参加办法:

认真填写4月《家游读者调查问卷》,务必确保以下项目准确:

① E-mail,用于接受账号。

② 家游派会员编号(非会员无需填写),用于参加会员幸运抽选。

●发送途径:

家游派论坛(www.playgamer.org)天堂Ⅱ专区及5月《家游》杂志公布获奖名单,账号通过E-mail方式发送。

●活动时间:

回函截止日期:

4月12日(以当地邮戳为准)

帐号发送日期:

4月13日~15日

●抽选办法:

①填写回函的家游派会员中将随机抽选50个名额;

②填写回函的普通读者中将随机抽选50个名额。

●家游派论坛网络游戏版将开设《天堂Ⅱ》血盟专区,活动期间,将由编辑亲自参与组织一系列的测试活动,欢迎取得帐号的读者朋友积极加盟。



寰宇之星·《家游》春季调查

本次调查活动将在所有寄回杂志社的有效问卷中抽选50名幸运读者,获奖者将得到由北京寰宇之星软件有限公司提供的精美礼品一份(可在问卷下方自选)。

除第7题选填外,其他各题请如实填写,有未填题的问卷视为无效。

〔调查问卷〕

1. 姓名:
2. 性别:
3. 年龄:□12岁以下 □13岁-18岁 □18岁-22岁 □22岁-26岁 □26岁-30岁 □30以上
4. 身份:□小学 □初中 □高中 □大学 □在职
5. 所在地区(城市):华北区_____市,东北区_____市,西北区_____市,华东区_____市,华中区_____市,华南区_____市,西南区_____市
6. 有效E-Mail地址(确认获奖信息用):__________
7. 电话:(选填,确认获奖信息用)
8. 地址(包括邮编):
9. 是否拥有家庭电脑:□是 □否
10. 您的上网条件:□在家上网 □网吧上网 □公司上网 □无上网条件
11. 全年最有时间玩游戏月份:□1月 □2月 □3月 □4月 □5月 □6月 □7月 □8月 □9月 □10月 □11月 □12月
12. 全年何时购买单机游戏费用较充裕:□1月 □2月 □3月 □4月 □5月 □6月 □7月 □8月 □9月 □10月 □11月 □12月
13. 您是否购买过寰宇之星的游戏?□是 □否(请写出您购买过的寰宇之星产品的名称)
14. 您现在正在玩哪一款单机游戏?__________
15. 您最期待的单机游戏是哪一款(请写出游戏的名称)?
16. 您通常从何种渠道获知单机游戏产品信息:□杂志 □报纸 □网络 □电视 □店面宣传
17. 您最经常阅读的平面媒体是?(请填写刊物名称,不局限于游戏类刊物)
18. 您最常在报刊销售点看到的游戏相关媒体是:
19. 您最经常看到的游戏相关电视栏目是:(请写出电视台和栏目名称)
20. 如您被抽选为本次活动的幸运读者,你希望得到下列产品中的哪一款作为您的奖品(请勾选一项):

□《圣女之歌2》 □《仙剑奇侠传三》 □《正宗麻将3》
□《三国霸业2》 □《征天风舞传》 □《大富翁6》
□《幻想三国志》 □《天使帝国3》 □《三国群英传4》
□《复活-秦殇前传》 □《大富翁7》
□《寰宇之美游戏设定画集》
□《新绝对双骄2》 □《圣魔争霸》
□《异域狂想曲》 □《西藏镇魔曲》

□大富翁-沙隆巴斯存钱罐(北京地区读者可选择,需自行到寰宇之星公司领取)

凭此角免费索取《刀剑Online》公测客户端光盘

搜狐 sohu.com



家游派 会员天地

首届"家游派"俱乐部地区"家游使者"竞选总动员

俱乐部成立三个月了，在此期间得到了全国各地读者朋友的支持参与，会员队伍日益壮大。这些时间以来，草地一直在猜测，大家有没有想过成为同城家友的小领袖呢？想过在每次家友聚会中一展风采并成为杂志重要的通讯员呢？在看了那么多的问卷反馈终于明白，原来大家期待同城家友相聚的愿望是多么强烈。看来选出各地的领头人势在必行，那么，认为自己符合要求并有能力担当"家游使者"一职的家友赶快参与到此次的竞选活动中吧。家中老少（咳咳~）真诚期望见解独到、具备多方面才能的你加入，尽情在家里一展身手！接下来，我将全面介绍这次竞选活动的程序、条件及相关内容。

竞选必读

●竞选地区

首届使者竞选初步圈定在2个城市，分别为北京和上海。

●竞选对象

限定地区中所有热爱《家游》的有识之士，无会员身份限制。

●竞选过程

第一关：四期杂志面向竞选地区公开招贤，参加者将规定材料在2004年4月20日前寄回杂志社；

第二关：五期杂志刊登入围选手名单及相关竞选内容，由读者从入围选手中投票选出自己最欣赏的"未来使者"；

通关：六期杂志公布最终使者头衔得主（大家祝贺啊，让他们请饭就算了，草地跋山涉水的不划算啊）。

●参加竞选材料

1.自拟《竞选书》，内容要求：

姓名，性别，年龄，联系地址/邮编，电话，Email，其它网络联系方式，学历，现任社会/校内职务，会员卡号（非会员略过）；一周在线时间；有无活动组织经验（举例说明）；提出俱乐部的当地活动设想；用一句话表达你最想对当地家友说的一句话。

以上内容也可用电邮发至：

green@playgamer.com。

2.参加竞选者请提供一张本人近照，随信件或电邮一同寄出。

●使者就任期限

由今年6月起计算，任期2年。每隔一年的4月开始新一轮竞选，过程参照本届。本着"能者多劳"的原则，无连任届数限制。

●对使者的要求

1.具备便利的上网条件；

2. 在不影响学业或工作的条件下，有能力和兴趣承担"家游派"俱乐部活动的服务工作；

3. 在不影响学业或工作的条件下，有能力和兴趣牵头组织当地家友自发活动，并撰写报道文章。

●使者待遇

最终竞选成功的"家游使者"，在任职期间将成为会员刊物《家游BT版》的特约通讯员，免费获赠每月杂志、杂志社出版的增刊和图书以及不定期赠送的礼品，任职期间成功自发组织2次以上活动另有物质奖励。

●补充说明

1."家游使者"的推出，是杂志增强读者凝聚力的重要一环。由编辑部组织的各种当地活动，使者需担当活动中会员服务的工作，同时协助《家游》与读者沟通；我们提倡家友组织的自发活动，并给予一定的资讯支持、物质支持，自发活动没有硬性限制，围绕"家游"、"游戏"等内容，可以出游、聚餐、交流会等等方式组织；

2.实行地区试点。因组织经验、会员分布等条件约束，《家游》对此次竞选作了区域限制。

3.《家游》会通过各类读编互动活动，提供使者与当地家友的相识、交流机会，减去在沟通方面的后顾之忧。

会务导航

1.非竞选地区的会员在抗议了，草地猜到了，所以争取了一部分《天堂Ⅱ》内测帐号。请关注"大话家游"其它版面的内容，咱们会员会享有获取帐号的优先权哦；

2.第三期登出的"先睹为快"里的商品，不少家友汇款订购，草地再提醒一下：为了大家邮寄保障，别忘了单加3元/次的挂号费；

3.网上公布会员名单中有自己的名字，而今还没收到卡的朋友们，请注意，"你们的回函因邮寄途中故障导致操作不成功，请返回重来"*&$%#@#~&^%……不好意思说错了，是赶快跟我联系，卡嘛八成是寄丢了，我核实后先把对应卡号告诉你们，方便大家先行参加各类活动；那么寄了表，又没有看见自己名字的，也要联系我，这里不啰嗦了，到时再告诉你们补救办法。

赶快联系我吧——

（010-88115658；green@playgamer.com）！

家游派小工.绿草地



家游派 会员天地

先睹为快

我们在此为广大读者挑选了几款市场热销产品。赶快看向这里，武装自己、充实自己，携手在游戏中学习、在游戏中成长吧。



编号：001
零点行动攻略战术手册—CS 1.6 版完全指南
○原价：29.90
◎优惠价：23.00
●会员价：20.00
随盘附赠 192 页 16 开全彩手册



编号：002
超时空要塞—二十周年典藏纪念
○原价：32.00
◎优惠价：28.00
●会员价：25.00
1VCD+2CD+1 书



编号：003
魔力宝贝 3.7—龙之沙漏 完全攻略宝典
○原价：29.90
◎优惠价：25.00
●会员价：22.00
1 张光盘+随书手册一本



编号：006
富甲天下 4
○原价：69
◎优惠价：65
●会员价：60
内附'富甲天下网'一年免费使用账号



编号：007
魔幻精灵 3 豪华版（DVD 版）
○原价：128
◎优惠价：115
●会员价：105
内附资料片富岳幻游记



编号：008
交通英雄豪华版
○原价：89
◎优惠价：65
●会员价：60
内附玩具遥控赛车一部

邮购需知：

● "家游派"会员，享受产品"会员价"，请按额汇款并在附言栏中写清所需产品编号、会员卡号，款到五个工作日内发货。

●《家游》的普通读者，享受产品"优惠价"，请按额汇款并在附言栏中写清所需产品编号，款到五个工作日内发货。

● 以上所有产品免邮费，为防丢失另付挂号费 3 元／次。方便时请留下您的联系电话。

汇款地址：北京市海淀区恩济庄 18 号院 1 楼 1104 室
收款人：《家用电脑与游戏》邮购部
邮政编码：100036
咨询电话：010-88146001/6002/6003
010-88115658
电子信箱：duhui@playgamer.com

公告栏

〔邮购指南〕

读者可以通过当地邮局汇款购买杂志。邮购时请在汇款单附言栏写明需要邮购的刊期和数量，平邮免收邮费，如需挂号请加寄 3 元/本的挂号费。由于平邮过程中可能发生无法预知的丢失损坏等情况，给读者造成不便，因此推荐使用挂号邮购方式。

汇款地址：北京市 813 信箱
收款单位：《家用电脑与游戏》邮购部
邮政编码：100037
咨询电话：010-88115658
电子信箱：duhui@playgamer.com

〔征稿启事〕

每一位读者都有可能成为《家游》的作者！你可以在杂志各个栏目现有文章的内容和格局中获得参考。

■新作速递■游戏观点■极限攻略：一些读者认为，游戏杂志传统栏目"前瞻、评论和攻略"是那些职业或半职业游戏撰稿人的天下，不然。如果你的游戏嗅觉够敏锐、观点够新辣、钻研够精深……总之有一样就行，你的文章就可能出现在杂志上。

■文渊阁

□游戏文学：这是那些梦想尚未结束的人的天堂。游戏小说是最常见的体裁，其它散文诗歌之类不限。

□K 文："K 文"之意取自"BBS 上帖子超过 1K 就没人看"的说法。不长不短的千字文，你可以就游戏生活中的经历和感悟作些描述，来点宣泄，观点鲜明一点，风格酷烈一点。

■玩家广角

□历史：经典游戏纵向回顾，这需要你对游戏的高度热爱和独到研究。

□文化：游戏文化横向漫谈，这里的发挥空间完全是属于你的。

□图鉴：游戏海报、原画设定、包装赏析等等，收集狂人请共享你们的图片。

□幽默：关于电脑和游戏的原创或摘编的幽默笑话及漫画。

□人物：特色玩家、产业人物或相关社会人士的专访和介绍，这里也许会出现你自己或者你的朋友。

□周边：游戏连带产品（如玩偶模型）、衍生产品（如改编自游戏的影视作品、COSPLAY）及关联产品（与游戏相关的影音、动漫等）的评介，你的消息够灵、眼界够宽的话，就秀给大家看。

□生活：游戏玩家的相关生活习惯、消费风尚等，我们不能脱离生活。

■大话家游：你的来信，你的电邮，你的帖子，你的……

■软硬武略：谈谈与玩转电脑、玩好游戏相关的产品和技术，还有模拟器、手机游戏等同样好玩的东西。

投稿地址：北京市 813 信箱《家用电脑与游戏》编辑部
邮政编码：100037
电子信箱：play@playgamer.com
注意事项：请在来稿中注明所投栏目名称。推荐使用电子邮件投稿，正文文本请采用 TXT 格式，附图请用 90%图像质量的 JPG 或 BMP 等格式。请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊，若时间上有特殊要求请在来稿中说明。画稿要求幅面大于等于 A4 规格，单幅与四格漫画均可，彩色黑白不限。欢迎使用电子邮件投寄画稿，图片格式采用 JPG/PSD/BMP 等通用格式。如需退还原稿请在来稿中说明。

〔2004 年第 2 期读者调查问卷统计结果〕

读者对本期杂志的总体印象：

非常好	20.7%
还不错	68.3%
一般般	9.4%
不太好	1.5%
糟透了	0.1%

本期读者最喜爱的文章：
文渊阁：拿破仑重生记（下）
本期读者阅读最不舒适的版页：
PLAY！强攻

〔2004 年第 2 期问卷调查幸运读者名单〕

辽宁铁岭	扬娜	黑龙江哈尔滨	赵剑
河北唐山	马跃	浙江嘉兴	施淼华
上海	童雯珺	黑龙江大庆	李睿
吉林长春	隋克强	北京	武健辉
浙江宁波	陈闰陆	浙江金华	华斌
湖北襄樊	韩高翔	江苏苏州	何清
黑龙江北安	吕新辉	湖北恩施	周序华
江西鹰潭	应继明	浙江丽水	傅科齐
内蒙包头	刘帅天	山东滕州	黄浩
广东佛山	何坚	甘肃金昌	严文
河南灵宝	安照辉	江苏通州	邱鹏
浙江义乌	虞小宝	山东诸城	周夕童
浙江嘉兴	童罡	陕西西安	张戈
福建南平	何家华	广东阳江	张李贞
浙江杭州	李琳	江苏无锡	邹增益

（以上读者各获得由天晴数码娱乐公司提供的《征服》游戏点卡及客户端 1 套）

■本栏目属于所有《家游》读者，内容来自读者来信、回函、论坛发言和部分投稿。在此可以有面向《家游》杂志、业界环境、玩家状态等周遭一切发表的意见、感想或是随便什么，所刊登文字仅代表读者个人观点，与《家用电脑与游戏》杂志无关。

战队之刃

DELTA FORCE
BLACK HAWK DOWN
TEAM SABRE

4月空间互动倾情奉献

团队协作 所向披靡

声明:“三角洲6军刀部队”系假冒伪劣盗版产品

诚征全国经销商

NovaWorld

NOVALOGIC



北京空间互动科技有限公司

地址：北京海淀区上地信息产业基地信息路1号国际创业园1号楼2305
电话：010-82895428 82895429 邮政编码：100085
请登陆我们的网站http://www.16316.com查询详细信息



ISSUE.116 2004.4

PLAYER强攻

铁血联盟Ⅱ野火 攻略

野蛮人的游戏 柯南:王者之剑 流程攻略

三角洲Ⅳ黑鹰行动之战队之刃 完全攻略

战场风云:第一次世界大战 完全任务攻略

万夫莫敌:圣女传 剧情攻略

绝对女神 骑士上手指南

巨商 商会兴衰录(二)

梦幻西游 师门任务全攻略

传奇3特别行动 诺玛大挑战

RO从初学者到大众骑士之路



Jagged Alliance 2 Unfinished Business
铁血联盟Ⅱ野火攻略

文 / yago

背景介绍





游戏主菜单

近期上市的《铁血联盟Ⅱ野火》(Jagged Alliance 2:Wildfire)应该算是《铁血联盟Ⅱ》的武器改良版,游戏中的战斗难度增大,敌人AI和中断判定都有大幅度提升,但在主线故事和分支任务等方面都没有明显变化,玩家仍扮演受流亡君主Enrico委托前往拉丁美洲岛国Arulco进行特种战争的雇佣兵头子,通过不断战斗培养手下佣兵,同时伺机夺取岛上各大矿井以扩大己方经济收入,最终消灭独裁女王Deidranna。本系列游戏的最大魅力在于种类繁多的武器弹药设定以及战术策略的自由性,《野火》针对这两大特色重点强化,对于老玩家们来说,这款新作在满足怀旧情节之余又平添了几分新鲜感,而对不熟悉本系列的新手们来说这游戏可是具有相当高的挑战性,非极度有耐心的策略狂人不能通关。

每次重新开始游戏时会有四大选项:难度、枪械设定、特殊选项和剧情模式。难度从低到高分为Novice、Experienced和Expert三种,即使是中等的Experienced也绝对够你喝一壶的;枪械设定分为正常和大量两种,选择后者时游戏将出现更多种类枪械,尤其是苏制武器;特殊选项分为可随时存盘和战斗中不能存盘的铁人模式,后者纯粹是供骨灰级自虐铁血狂人享用;剧情模式分为真实和科幻两种,选择后者会在游戏中出现入侵地球的异形生物。


新开始游戏时的初始设定

人物培养



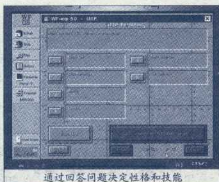
《野火》中的人物特技共有14项,招募佣兵入队后在笔记本电脑界面下的Personnel项中可以看到队员的特技,每个人物可拥有两项普通级别特技或者一项专家级特技,专家级技能效果是普通级的两倍,但自建人物无法获得撬锁、武术、双手武器和电子器材四项特技的专家级别。以下为14项特技的说明:

特技	说明
双手武器(Ambidextrous)	降低对双手各持武器射击时的惩罚
自动武器(Auto Weapons)	只降低扫射模式下的子弹散射率
隐蔽(Camouflaged)	与周围地形色彩相近,难以被敌人察觉
电子器材(Electronics)	更擅长摆弄各种电子器材
徒手搏斗(Hand to Hand)	近战时拳头揍人更具威力
重型武器(Heavy Weapons)	使用迫击炮等重武器时效果更好
刀术(Knifing)	使用匕首或飞刀时威力更大
撬锁(Lock Picking)	撬锁时更快轻松
武术(Martial Arts)	近战格斗中会有招式,伤害力和命中率都提升
夜战(Night Ops)	夜间行动更隐蔽,更容易抢先发现敌人
屋顶狙击(On Roof Bonus to Hit)	爬上房顶后射击命中率更高
潜行(Stealthy)	潜行状态下行动时减少被敌人发现的机率
投掷(Throwing)	提高投掷飞刀或手雷的准确度
教学(Teaching)	战略界面下训练民兵或向其他佣兵传授技能时更快

游戏开始时会收到来自IMP(佣兵研究所)的电子邮件,你可以用他们提供的密码CIA003登录IMP网站自创一名佣兵。自创佣兵免费服役,但初始属性都比不上AIM(国际佣兵协会)提供的收费佣兵,如何打造一位具有超级升值潜力的自创佣兵是每位铁血玩家们都非常关注的话题。创建佣兵时首先定义姓名、绰号、性别,然后要回答16个与性格有关的选择问题,这些问题将决定自创佣兵的隐藏性格和



综合素质较好的属性设定范例

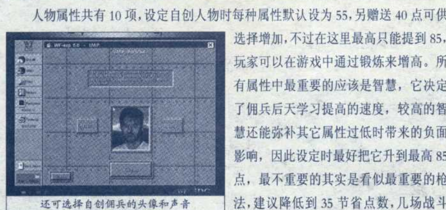


通过回答问题决定性格和技能

擅长特技。即使问题答案相同，在设定属性、头像和声音时不同的选择也可能会带来不同的结果。以下按答题先后顺序列出几种常见的技能组合答案：

人物特技	答题选择顺序
自动武器专家	444444444444444
潜行专家	4214444211134444
夜战专家	2342323211231141
潜行/夜战	1234123412341234

人物属性共有10项，设定自创人物时每种属性默认设为55，另赠送40点可供选择增加，不过在这里最高只能提到85，玩家可以在游戏中通过锻炼来增高。所有属性中最重要的应该是智慧，它决定了佣兵后天学习提高的速度，较高的智慧还能弥补其它属性过低时带来的负面影响，因此设定时最好把它升到最高85点，最不重要的其实是看似最重要的枪法，建议降低到35节省点数，几场战斗后很快就能升上来。除这10项参数外佣兵还有人物级别（LVL），通过战斗和完成任务可以升级，级别越高的佣兵就越容易抢先中断敌人的行动，而不是被敌人中断，这在《野火》中强攻屋顶上的敌射手时非常关键。以下是10项属性的基本修炼方法，玩家们可以根据原理自行琢磨出更多花样：



还可选择自创佣兵的头像和声音

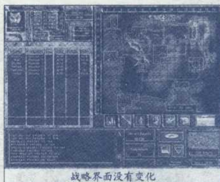


最后在这里可以看到佣兵的技能项

属性	修炼方法
生命（Health）	负重200%以上状态下长途旅行
灵敏（Dexterity）	肉搏、投掷飞刀或修理物品都能增加
活力（Agility）	抢先中断敌人行动，或在敌人附近下蹲潜行都能提高
力量（Strength）	肉搏击中目标或用撬棍打开箱子后都可增加
智慧（Wisdom）	把装有引爆器的炸药埋放在地上，然后再排除拆卸，很难练
领导（Leadership）	等同于魅力，训练民兵即可提高
枪法（Marksmanship）	多打仗多开枪即可，增长最快的属性
炸药（Explosive）	狂拆地雷和埋设好的炸药
医疗（Medical）	多做治病疗伤等善事
机械（Mechanical）	撬锁和修理道具

操作指南

《野火》的操作界面分为战略模式和战术模式两种状态，战略模式下可看到当前佣兵列表、Arulco地图、对话纪录，还能进入笔记本电脑或进行系统功能操作。画面中最重要的当数Arulco地图，在地图上敌我势力分布一目了然，你还能直接在地图上调兵遣将，完成后按空格键即可开始实时进行游戏，如果嫌慢可以按〖+〗键加快速度，或者按〖-〗键降速，屏幕最右下角是你到达Arulco的时间统计。地图下方的六个图标按键依次代表显示城镇、显示矿点、显示佣兵、显示民兵、显示直升机航图和显示散落物品，再右边是地层图，分别代表岛上高低不同的四段地层，用鼠标点击最上一层即可回到地表地图。当地图处于显示佣兵模式下，以鼠标左键点击佣兵所在地区即可选取他们，指定目的地后双击鼠标即可完成行军设定，最后按〖空格〗键佣兵队伍就开始慢慢移动，移动中的佣兵如与敌遭遇就会进入战术界面。点击地图上不同的区块可在屏幕右下方看到该区地貌，但前提条件是你的佣兵必须去过那里，对地图分区按鼠标右键可以查看散落在该区的道具，前提条件是这些道具都已经被你的佣兵发现。



战略界面没有变化



通过笔记本电脑与外界联系

在左边的佣兵列表中，玩家可以对指派佣兵从事不同任务，也可以对他们进行分组编队，每队佣兵最多可以有6名队员。如果长途跋涉往往会使代表佣兵精力饱满程度的蓝色槽线下降，精力太低时佣兵会强行睡觉休息，战术模式下他们会瘫倒在地无法正常行动，如果这发生在战斗中就非常危险了。解决方法是努力让疲倦的佣兵们休息好再行军或征战，点击佣兵列表中的床形图标即可强制让他们睡觉。收费佣兵最后一项的数字是他为你服役的剩余时间，如果合同期到你又不愿续约或手头无钱他就会自行离去。以鼠标右键点佣兵头像可以打开他们的道具栏。

在战略模式下按〖L〗键可进入笔记本界面，通过这个模拟的电脑操作界面玩家可以收取外界来信、招募佣兵、网上购买武器装备，甚至为佣兵购买保险和办理阵亡丧事。笔记本左侧从上到下共有七个模拟按键，“E-mail”可收取或查阅发给你的各种电子邮件；“Web”即浏览网站，招募佣兵邮购武器都靠它了，随着剧情发展会有更多可浏览的网站出现；“Files” 开始只有Arulco的国情介绍，认识赏金猎人Carmen后可以到这里来查阅6名被通缉恐怖分子的详细资料；“History”实际上是游戏中的事件列表，玩家通过它可以查看任务完成情况，未完成的任务在列表中以红色字体显示；“Personnel”是当前手下佣兵的详细信息，可以看到佣兵的属性、特技、装备和战绩；“Financial”是玩家的战争财务情况汇报；最下面的“Shut Down”是关闭笔记本电脑界面返回战略模式。

《野火》中AIM和MERC的佣兵都没有太大变化，根据个人的喜好自行选择即可，如果说枪法基本上AIM出来的都很优秀，爱搞夜袭的找Shadow，切磋武功的找那个中国人Dr.Q，屋顶狙击手Reaper最合适，如果钱很多当然要带上老家伙Gus，手头紧就用MERC的廉价佣兵，有时候里面也会爆出几个属性不错的精英，但这些家伙再好也没有代表你自己的IMP自创佣兵有意思。

点击笔记本图标旁的向下三角形图标或按〖ESC〗键即可切换到战术模式界面，“铁血联盟” 系列的真正魅力尽在于此！画面下方是最多六名队员的头像，按〖F1〗到〖F6〗可快速选取他们，按〖=〗键可选中全体队员。右下为当前地区的地图，通常佣兵在场景中活动为即时状态，如果发现敌人或遭到攻击游戏会自动切换



综合素质较好的属性设定范例

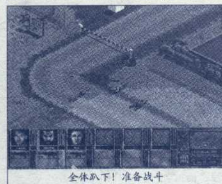


通过回答问题决定性格和技能

为回合制，此时小地图左侧的钩形按键亮起，玩家执行完指令后可点它结束本回合。如果在未被发现之前干掉画面上的敌人，或者连续三回合视野中未出现敌人，回合制模式又会自动切换回即时模式。当选取一名佣兵后把鼠标移到敌人身上会出现攻击图标，根据玩家手上武器的不同攻击图标形状也会不同。如果是在视野内的敌人可持续按鼠标右键调节命中率，但更高的命中率需要耗费更多的行动点数，如果是视野范围外的敌人必须先点一下鼠标左键锁定他后才能按右键调节命中率。

生存原则

本作中武器种类大增，而且威力也有相当提高，本作对武器调整的重点是贴近真实，因此原作中科幻色彩太浓的火箭枪也被砍掉，绝大多数武器的性能、外型、音效、口径和消耗行动点数都有不同变化，一些可改造武器的特殊道具组合也被取消。如果要详细介绍各种武器以及怎么安排队伍火器估计能说上几天几夜，这里就不再浪费笔墨作无谓点评。毕竟玩家们都各有所好，V94重狙固然造型超酷，但用小刀拳头闯关的另类朋友也为数不少。有位铁血老鸟说得好，人物属性好不如武器好，武器好不如站位好，这话用来描述《野火》非常合适。战斗一旦打响，最要紧的是立刻按〖P〗键让队员们卧倒，枪林弹雨中以站姿现身的朋友基本可以看作是买好了前往阎王殿的单程票。即使是装备精良的一队老兵也可能在一场毫无准备的战斗中全军覆没，因此在进入危险地区后如果暂时未发现敌人，就要在即时状态下尽快布好战斗阵型，枪法好的狙击手上房或趴草堆，敏捷型的前锋尽可能贴近建筑物墙根按〖PageUp〗上房顶，或蹲下并按〖Z〗键以潜行状态侦察四周情况，如果近距离遭遇敌人就按〖B〗键切换到扫射模式把对方打成马蜂窝，像医生、技术人员之类的辅助型队员最好放在火线后方担任运输员或火力压制任务。


全体趴下！准备战斗


近距离扫射必死无疑

在野战中敌人一旦发现你马上就会呼唤周围同党，或是搞规模冲锋，或是分头包抄夹击，如果没有足够火力很难扛得住，对付规模冲锋再没有比用猛烈火力更合适的了，群体投掷手雷和Minimi机枪扫射绝对可以换回更多队友生存的机会，尤其是《野火》里的手雷一改原作中的鸡肋形象，居家旅行什么的不揣它两三枚在身上总不踏实。无论敌人冲锋还是包抄，如果在有建筑物的情况下都要容易对付一些，短兵相接时主要看谁能先获得中断权(Interrupt)。在即时或回合模式下，敌我双方因视野障碍等因素都可能无法提早发现对方，等到拐过墙角突然撞上时就要判定谁获得中断权，获得中断权的一方可先行动，如果彼此距离很近中断判定差不多就决定了双方生死。级别高的佣兵具有较高的中断优势，活力、智力、战场、位置也与此有密切关系，翻墙上房时如果屋顶上有敌人埋伏也会发生中断判定，通常站在高处的一方具有较大胜算。而如果你是专家级夜战，就很容易在黑夜与敌狭路相逢时抢先动手。当敌我双方处于不同地形平面，例如我方在地面朝站屋顶上的敌人攻击时要记得按〖TAB〗键切换攻击平面，否则无法命中目标，除非你能一口气冲到他脚下，不过这种情况你也差不多算个死人了。



看看俺的军火库

虽然本作中敌人具有更高主动进攻倾向，但这个看似提高了他们战斗力的改动其实也带来了相应的弱点，如果玩家能有充足时间布设火力陷阱，然后派高敏捷型队员前去诱敌，扔颗烟雾弹或乱放几枪都可以引来不少敌人。如果敌我数量对比不是很大时，一些敌人居然也会躲在有利位置守株待兔，这让玩家头痛的同时也倍感真实。在狭窄的室内空间作战一直是佣兵们的噩梦，在这种情况下让具有专家级投掷技能的Dimitri或Shank多带毒气弹打前锋最保险了。


手榴弹对付大群血猫

当能够探测隐藏生命体的便携式X光机出现后，这一切都不再是问题，游戏后期敌我作战距离会拉得更远，如雨点般的火箭弹、迫击炮、手雷随时会降临在那些粗心鬼的头上，这在MEDUNA攻城战中表现得格外突出。

任务攻略

OMERTA

首批部队空投到A9区的这座小镇，从直升飞机上下来后迅速卧倒并寻找掩蔽物准备战斗，如果你想孤身闯江湖在这里就会尝到蹂躏的滋味。消灭地图上的全部敌人后在右侧中部的屋子里找到胖婶Fatima和她儿子Pacos，交谈中把委托人Enrico的信件拿给Fatima，她会带你们向东走，跨越地图来到A10，跟着她直到游击队地下基地入口外遇到放哨的Dimitri。自动进入地下基地后见到游击队领袖Miguel，Miguel请你扫清通向DRASSEN镇机场的道路，同时找到神父Walker以解决游击队的补给问题。谈话结束后先和Dimitri聊，邀他入伙然后再捎上心灵手巧的女孩Ira，顺带把基地柜子里的东西席卷一空，记着出来时在地面入口旁的箱子里也有一些随机出现的弹药。Omerta镇东西两区也没什么好装备，大家趁早收拾行李上路，在前往DRASSEN的路上也许会碰上敌人的巡逻队，这可是补充武器弹药的好机会。


全体趴下！准备战斗


近距离扫射必死无疑

DRASSEN

攻打B13区DRASSEN机场的战斗会让你充分体会到《野火》与原作的不同之处，铁丝网后的双层防御工事简直就是进攻者的噩梦，屋顶上的敌人经常会沿着边缘巡视，而且他们的枪法奇准，枪声一响还会引来其他敌人的包抄夹击。如果强攻机场大门差不多等于自杀，建议带剪线钳从地图最上方潜行到铁丝网外剪个口子溜进去，或者从地图右下角的侧门偷袭杀入。战斗结束后注意检查敌人尸体上留下的武器，另外要仔细搜查柜子箱子什么的。夺取机场后打开笔记本电脑看看来信，此时已可以从网上武器店邮购装备，但没什么好东西，机场侧门附近有个讲话慢条斯理的家伙叫Pablo，从网上商店来的货物都由他经手。玩家订货后过几天就可以到机场仓库里来取，但经常会出现短少情况，你可以选择给Pablo一百美元让Pablo老实点，或者赤手空拳揍他一顿，如果直接杀掉另一个叫Sal的家伙会接替他的工作，但货物丢失会更严重。

打下机场后继续一口气往下攻占C13和D13，这两个区都有大量平顶建筑物，利用拐角和障碍物很快就扫清敌人。在C13有个恶女人Doreen压榨童工，用领导

力高的队员说服她悔改或者直接干掉她，最好是说服后跟到外面射杀，这样能大幅度提升DRASSEN居民对你的支持率。在D13下方的厂房中有位矿老板Fred，派一名领导力高的队员与其友好交谈才能使他同意矿场开工，这样就有点收入维持佣兵们的薪酬，注意各地矿老板的名字会随机变动，但他们都出现在矿厂附近。先解决这两件事后才能去找那位神父，他会在不同时间出现于C13的酒吧或D13的教堂中，派Ira与其交谈即可，过几天后神父会把补给品送抵游击队。在《野火》中完成这个任务后就能回游击队基地招募Miguel和Carlos加入队伍，Miguel战斗力不错，领导力也高，让他担任培训或说服工作最合适。

领导力高就能说服恶女人Doreen

浴血奋战后拿下Drassen机场

在D13周围的郊外地区旅行时会随机出现队友提示附近有人，进入出现提示的那个区即可找到失踪的直升机飞行员Skyrider，护送他回B13机场并带到直升飞机旁，为表示谢意他愿意搭载队员飞往各地，但在此之前你必须消灭地图上的政府军防空导弹基地，否则就是机毁人亡的下场。政府军的防空导弹基地分别位于D2、D15、I8和N4区，只有打下附近城市后Skyrider才会逐步指明它们的具体座标。有时在C13的酒吧里会随机遭遇赏金猎人Carmen，他让你帮忙追杀6名在逃的恐怖分子，这6人的头像和详细资料在他给你的电脑磁盘上，可在笔记本电脑界面的FILE选项下查看，另外他还会送你一把大刀，可用来砍下逃犯的人头作为完成任务的凭证。6名逃犯都用化名隐匿在岛上各地，其中5人出现地点随机不定，即使见面也不会有任何异常举动。玩家必须牢记他们的脸貌，遇到可疑人时打开笔记本电脑核对才能识破，每捕杀一人均可得到上万美金的重赏。Carmen有时也会出现在SAN MONA或者CAMBRIA的酒吧中。


浴血奋战后拿下Drassen机场


领导力高就能说服恶女人Doreen

CHITZENA

很快Enrico的代理人发来电子邮件，如果能占领位于小岛西北的沿海城市CHITZENA，那就能把岛上的矿产资源出口销售，光复大业就能多一份资金来源。如果不拿下这座小城你占再多矿也没有收入。留下一到两人在DRASSEN镇训练民兵，其余人员略作休整后立刻出发西征。先进攻B2区，注意这里可能会出现通缉的恐怖分子。接下来进攻A2，战斗结束后找到来旅游的美国夫妇约翰和玛丽，护送他们到B13机场并送到飞机场可得到一笔酬金，一段时间后这对夫妇还会给你寄来几支手枪。在A2还有一位僧侣Yanni会请你帮忙找回被盗的圣杯，如果把圣杯交给Yanni后可将CHITZENA居民拥护率提升到100%。最后到B2去找矿老板Carl说服他开工。


浴血奋战后拿下Drassen机场


领导力高就能说服恶女人Doreen

SAN MONA

前往CHITZENA的途中会经过SAN MONA，这里是个中立城镇，既没有女王Deidranna的政府军，你也无法在此训练民兵，本镇的矿山也已开采殆尽，不过这里可是游戏中最有趣的地方。在C6区有位皮革商人Angel，他会请求你到C5的妓院中去救自己的妹妹Maria。C5区右侧的大房子就是妓院，进门后与老鸨Madame假意周旋，支付400元后从保镖Billy打开的门进去，Maria就在在通道左侧尽头的那扇门后，不过先别去找她，到通道拐弯尽头处把侧门撬开然后再去见Maria，说明详情后Maria暂时加入队伍，等待外面走廊上巡逻的保镖走远后立刻带她从侧门出去，直接向右返回C6区Angel那里，兄妹相见后Angel把一件防弹皮衣和皮革店都送给了你。回到C5区，纹身店老板Kyle早想要开一家皮革店，把皮革店契约送给他可得到一万元重谢。


铁血联盟之明星商人Tony


带Mary逃出妓院

在C5区有一位超级武器商Tony，要见到他可不容易，必须有一位开锁技能很高的队员撬锁闯入地图左下角的屋子里，打开箱子后得到一盘录像带，带着录像带到门口标有三个X招牌的商店里与店主Hans谈话，他很讨厌旁边那位难缠的女顾客Brenda，把录像带交给女顾客后她终于欢天喜地地走了，Hans为感谢你会让开通往身后的门，进门就可以见到传说中的Tony，他卖的装备和价钱都是游戏里最好的，但很多好东东不会初期就出现。D5区是控制SAN MONA的黑社会老大Kingpin的基地，到左上角的拳击俱乐部去与经纪人Darren谈可以参加格斗比赛，同意后还要交纳五千元报名费才能入场比赛，每次胜利可获得一万元奖金，甚至Kingpin也会来看热闹。如果连赢三场后Kingpin会邀请你到他府上作客，有这句话后看守大门的保镖Damon才会放你进去，Kingpin也请你帮忙去偷圣杯并许诺两万元酬金，先满口应承下来。D4区是本城的废弃矿井，Kingpin在此藏了很多钱，不过如果你动了这里的钱或在SAN MONA乱拿东西有时会被Kingpin的手下乔装追杀，因此最好等到消灭Kingpin的组织后再来搜刮。

ALMA

下一个目标是位于DRASSEN下方的ALMA，其中H13区是政府军的军事基地，这里可以得到威力巨大的V94反器材狙击步枪，不过要拿到它也得颇费一番功夫。从北面下来时选择在地图最右上角，小心绕开地雷后用剪线钳在铁丝网上挖个洞，对准最大那座房子的右上角投掷手雷炸开墙壁，迅速冲进屋里，两个铁柜里装的就是V94和它专用的12.7毫米弹药。夺枪是一回事，要攻占H13又是另一回事，这里守卫不但装备精良，枪法也很准得惊人，不过有了V94应该可以远程狙杀这些精锐敌兵。在H13左上角的房子里有一名佣兵Conrad可以招募，但他每天要价5500元。大房子里有一名将军会告诉你Deidranna正在K4区的ORTA研究秘密武器，这个地区此时才会在地图上显现。注意将军把话说完就开始对你动手，如果让他按下墙上的开关就会引爆隔壁装V94的铁柜。本作中那位可以与其谈话获赠火箭枪


疯子将军会启动自爆按钮毁掉V94

花里胡哨的冰淇淋车

的 Sergeant 不见了。

I14 的战斗结束后与老大妈 Auntie 谈话，得知血猫威胁着 ALMA 居民们的生活，这些怪兽们的巢穴在 I16，不过那实在是一场极其残酷的战斗，走近战肉搏路线的朋友们在这里会叫苦不迭，不过胜利后能在附近遗骸中找到一些好装备，返回向 Auntie 交差可提升 ALMA 居民支持率。在 I14 正上方还可以找到矿老板 Matt，他请你去位于 J9 的 TIXA 监狱解救自己的兄弟 Dynamo，TIXA 监狱此时才会在地图上显出，救出 Dynamo 后带他来找 Matt 可以让矿井开工。H14 是军械库，有大批武器弹药，在地图中央地区旅行时会随机遭遇开冰淇淋车的 Hamous，每天 500 元请他来帮你运送武器弹药也不错。

TIXA

接下来当然是去拯救狱中苦人儿们了，位于 J9 的 TIXA 是一座巨大的监狱，这里的守卫装备不错，警报响后还会放毒气，进攻前所有队员都要戴上防毒面具，为避免误伤犯人也尽量不要用手雷。如果从北面下来，剪开铁丝网后在东头的居所里可以遇到监狱长 Warden 的丈夫 Brewster，他被迫在家带孩子因为心里对老婆充满怨恨，在内屋可以拿到办公室钥匙，然后从旁边小道撬锁进去偷袭干掉女监狱长，之后的战斗就要有点耐心了。消灭全部敌人后可在右下方囚室中找到伤痕累累的 Dynamo，与他交谈后可说服其加入队伍，这位开锁专家还惦记着养家，他会向你要求每天 50 元的伙食费。在监狱左端的一间房子里有通向地下层的台阶，进去又是一番战斗后消灭掉残存的守军，在一间狱室中发现囚犯 Shank，谈话中可以让他加入你的队伍，这也是位投掷专家，他会提出去 ESTONI 见他朋友 Jake。附近还有位受迫害已陷入疯狂的可怜人 Gordon。


监狱地下层入口


救 Shank 后 Jake 会与你做生意

ESTONI

护送 Shank 来到位于 I6 区的 ESTONI，这里是一个废弃的中立小镇。让 Shank 与 Jake 见面，此后便能与 Jake 买卖武器杂货及汽油，后期还能在这里买到一些特殊装备。在地图上方的荒地里有个拾垃圾的老头子 Skipper，如果送点垃圾杂货给他就能得到一张钥匙卡，这东西可用来打开 ORTA 地下入口。另外在 ESTONI 还有一位可招募入伍的免费佣兵 Maddog，这也是位撬锁专家，但智力没有 Dynamo 高，不过他手里的 CAWS 霰弹枪倒还不错。


废墟堆里的这个老头子手上有货

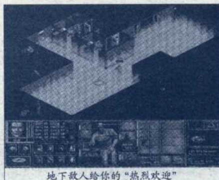


Maddog 是位前锋狂人

ORTA

离开 ESTONI 后发现 ALMA 将军所说的血猫研究所 ORTA 就在不远处的 K4 去，索性顺路过去一道收拾。ORTA 地方不大，但敌人和平民混杂，武器都很精良。你在 ESTONI 得到的钥匙卡可以打开研究所内的密码门，或者花两万元贿赂外面那位科学家 Walter 也能让他开门，在解剖尸体的手术室内有地下通道入口。进去后被敌人发现会引发警报，同时滚滚毒气涌出，迅速从左下角的门进入生产线大厅，同时与附近敌人展开战斗，其中一名敌人尸体上可以找到能打开几扇主通道电子门的钥匙卡，在地下室还有位科学家 Ernest，原作中三次威胁后就能逼他打开放有火箭枪仓储室的门，但这回如果威胁他只会走到办公室门口就不再动弹。虽然没了火箭枪，不过在这里也能找到 VSS 消声狙击步枪等极品装备。

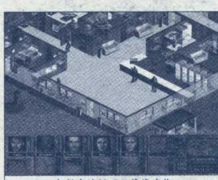

地下研究室入口就在这里！

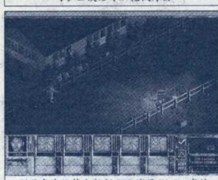

地下敌人给你的"热烈欢迎"

CAMBRIA

位于地图中部的 CAMBRIA 虽然重要，但如果早期拿下后会遭到来自多方向的敌人攻击，因此把它放到后期再攻打比较合适一些。F8 区是一所医院，东侧建筑里的两位医生 Vince 和 Steve 在你没有拿下整个 CAMBRIA 前不会提供太多帮助，如果不是急需也别去拿地图下方库房里的医疗物资。G8 区有位母亲 Martha 正在寻找失踪的儿子 Joey，你可以在 C5 区的妓院那里找到这位随机出现的狂热寻宝者，威胁后押送回其母亲处，完成这个任务可以提高当地支持率，由于 F8 医生 Steve 是 Joey 的父亲，此后你去治病疗伤就能享受折扣。支持率到 30%以上时可以找护士 Jenny 要求疗伤，支持率升到 80%之后再去找 Vince 医生，如果没有偷医院的东西即可拉他入伙。

G9 区的二手装备商人 Keith 拒绝营业，但他会请求你帮助消灭危害本地的悍匪——Hicks 家族，这个罪恶家族就在 F10 的农庄里，最好夜战解决，战斗结束后仔细搜寻可缴获很多改造武器的辅助器材，CAMBRIA 的支持率因此提高，Keith 也会开始和你做生意。G9 区的 Perko 可为你修理常规装备。如果选择科幻模式的话在 F8 还能见到异形受害者 Bob，与其谈话可获悉 H8 的矿区有异形出没。派领导力高的队员去 H8 找矿老板 Kalvin 谈话开工创收，注意 F9 和 G8 都可能出现通缉的恐怖分子，务必仔细核查。


与护士谈话可以花钱疗伤


利用夜战优势和护栏 BUG 消灭 Hicks 家族

GRUMM

位于西端的 GRUMM 虽然也是个大镇，但这里除了打仗外实在没有什么特殊剧情。H2 区的酒吧老板 Charlie 是通缉犯之一，核对照片后干掉他，真正的酒保 Manny 会出来接替这个位置。H1 区上方有两家修理店，Fredo 专修电器，Arnie 专修普通装备。GRUMM 的矿老板 Oswald 在 H3，同样派领导力高的队员去说服他开工。另外 H2 有可能会出现通缉犯之一 Terry。


GRUMM 是座无趣的城镇


维修商 Arnie

BALIME

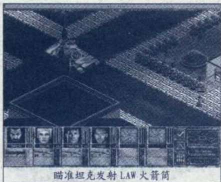
海滨城市 BALIME 是富人聚居地，L11 只有一对财主夫妇，如果威胁丈夫 Armand 可以敲诈到大笔钱财。L12 区的博物馆中有你要找的圣杯，不过附近有保安 Eldin，如果他看到你拿圣杯就会开枪，杀了他会导致你在本地名声狼藉。最好等晚上下班后到博物馆左上角的控制室中关闭警报器，此时 Eldin 也会在这里休息，溜进展厅偷走圣杯后迅速离开 BALIME。拿到圣杯后可以直接到 A2 交给僧侣 Yanni，也可以交给 D5 区的 Kingpin，或者先给 Kingpin 得到两万酬金后杀人夺杯，顺带铲除 Kingpin 势力后再把圣杯给 Yanni，你控制下的所有城市支持率都会提升，一些队伍成员还能升级。在 BALIME 西端的 L10 区有个加油站，那里的老板 Dave 会以一万元价格卖给你一辆悍马吉普车，把钱给他后第二天来取车，汽车需要的油料可在 ESTONI 的 Jake 处买到。L12 区还有三家商店，Franz 和 Sam 都是道具商，但后者只卖不收，Howard 主营药剂。


富人天堂 BALIME


不关警报器偷圣杯会闯祸

MEDUNA

港口城市 MEDUNA 是 Deidranna 最后的巢穴，虽然表面上只有六个区，但北郊周围七个区全都布设了守卫部队，先逐个拔除这些据点，同时小心戒备其它地方可能出现的敌巡逻队。攻城战打响后先拿下 N3 的机场，再取 N4 的防空导弹基地，这样可以利用 Skyrider 的直升飞机快速运送部队和装备，以 N3 为支撑点向南面其余地区发起进攻。进入城区后的巷战空前惨烈，几乎每场战斗敌人都有坦克，对付这类铁家伙可以用 LAW 火箭筒和迫击炮，甚至手雷也行，使用重武器时要注意它们的耐久度，如果太低必须维修后才能安全使用。Deidranna 就藏在 P3 的王宫中，你必须由 O3 区向那里发起进攻，在 O3 区的小房子中有条地下秘道可通到 P3 王宫深处，不过地道里的敌人又多又厉害。如果是从地面攻到 P3 区的，Deidranna 多半会带着她的卫队长 Joe 逃入地下室顽抗，在王宫里还能见到女王的助手 Elliot，干掉这个可怜虫。左上角的房间里可以找到通向地下室的秘门，下去后可以收买或干掉 Joe，最后消灭女王及其残部即可结束游戏。


瞄准坦克发射 LAW 火箭筒


王宫地下室入口在此

机器人剧情

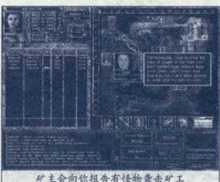
并不是所有人都甘心为 Deidranna 卖命，到游戏中后期在 E4、H7 和 I11 三个区逛逛可能会出现有可疑人员的提示，进入地图后仔细搜查房屋，在一座屋子里找到一个柜子，柜子里有开关，按下后到附近谷仓里查看就能发现躲在密室中的逃亡科学家 Madlab。找个领导力高的队员和他好好谈谈，他会告诉你自己的机器人战士计划，不过现在还差一个摄像机和一把枪就能完成最后的组装。到地图上有电器商的地方去买摄像机回来，然后再给他一支容弹量大的步枪就可得到战斗机器人 Robot，这个东西和队员差不多，物理防御力奇高，用来侦察开道最合适，有了它以后再去收拾 I16 的血猫就好办多了。但机器人不能携带任何道具，需要别人帮忙上子弹，受伤后还要及时修理。


逃亡科学家 Madlab


终于有了个机器人跟班

异形剧情

如果在开始时选择科幻模式（Sci-Fi），游戏中当玩家节节胜利时 Deidranna 就会放出虫状的异形生物出现袭扰你所控制的城市。与异形的战斗具有相当难度，它们的武器是毒雾和利爪，物理防御力惊人，生命值也很高，如果没有防毒面具、机枪、手雷等装备轻易不要去招惹它们，被异形打败后城市民心会暴跌，而在《野火》中正常难度下根本无法靠民兵自动战斗打赢它们。异形的老窝在 DRASSEN 的 E13 矿井中，队伍实力足够强大后早些下去解决盘踞在洞里的异形女王，杀死异形女王后得到的胶水也能用来强化护甲。■


矿主会向你报告有怪物袭击矿工


异形巢穴中的战斗



文 / 飞宇冰矢

柯南：王者之剑 流程攻略
野蛮人的游戏

这是一部有趣的电影作品，初一看还会以为它和日本流行漫画人物小侦探柯南有什么关系，但它却是地地道道的美国制造。它的前身是1982年前动作巨星施瓦辛格主演的Conan: The Barbarian。这部作品直到阿诺当选州长之后才有游戏版本的诞生，不知道是不是算跟了一把几个月前《终结者III》的阿诺之风。当然游戏版本与之前的电影版本有了不小的出入，比如柯南角色比重的转移，更多的动作元素和借鉴的其它动作类游戏的战斗招数，最重要的是，游戏的故事大纲采用了20世纪30年代的作家罗伯特·E·霍尔夫的系列小说中的内容，主题则是"英雄主义、幻想"，描写了CONAN从一片未开发的土地中进行冒险直到展开了一段惊心动魄的世界之旅。玩过游戏之后，不知道你是否也会有这种感觉——这是野蛮人的游戏。

Mission 1: Black Mountain

动作游戏的惯例，第一关是上手关，按照一般流程先把游戏的操作熟悉一下吧。从山洞开始走，轻松解决第一个敌人——一只狼。随后将前方的石头推开，走入一段小溪处，溪水有些急，而且路比较滑，如果不注意就会摔倒。从上路上一直过去，解决掉第二只狼后跳上前方的石阶。





继续从山路走，路上有一些枯树挡路，用剑砍烂枯树就可以继续前进。这时要注意前方会按照1-2-3的顺序出现六只狼。1和2的顺序都比较好对付，但是最后三只狼一起出现的时候切忌不要冒失地共同攻击，否则被三只狼同时围住损失就大了。三只狼出现的位置附近有大石头，在大石头处躲一下即可将狼一只只地干掉。随后在前方的道路上发现了铁锤，这东西虽然没剑那么好看，但是威力却比剑要大上许多，所以换掉武器吧。

在铁锤边上倒下的树干可以通行，过去之后要沿着悬崖找到向上爬的道路。这段路不好走，一不注意就得重来了，而且中间有两个地方需要跳过，因为那个位置一碰到，作为支撑的冰块就会掉落。充当一阵艰苦的爬行动物后终于爬上了悬崖顶，这时一个蚂蚁模样的怪物就冲了过来，解决这怪物后还要当心附近的那些狼。好在这怪物不怎么厉害，铁锤砸几下自然也就死翘翘了。干掉这怪物后继续前行，走过岔路口开始会有不少的狼和蚂蚁出现了，不要走得太急，出现一点解决一点，一旦引出太多被围攻，想要突围难度就大了。胜利之后会发现一颗存储石。

如果之前升级的经验已经用在加技能点数上，那么接下来的怪物剑齿虎就会变得容易对付了，否则你就准备一边躲避它的进攻一边反击吧。击败了这个大块头获得皮帽。剑齿虎身后的溪水已经被冻结了，从这冰上爬过去，本关的BOSS战来临，前方的BOSS和他的手下都不好对付，冲上去先将他的手下引到一边干掉，耐心地解决掉手下人员后再去进攻BOSS。一场激战之后雪崩来了，虽然没有受到波及，但是雪崩却带来了一只巨大的虫子，费力击败这只大虫子，发现刚才这虫子爬出来的洞中可以通过，进去后在雕像的膝盖上发现有存储石，但是却没办法拿下来，不过雕像旁边有两个大锣，现在没法把它敲响。先继续向前走吧，把冰栅栏打烂后有几个冰人会跑出来，这几个家伙的攻击力不错，但是移动攻击时就变成了纯粹的瞎子了，所以多游动一下再攻击它就会变得非常地容易。一定不能被他们围住，否则就只有挨打的份了。

击败这几个家伙后，在前方还可以获得存储石，一直走到尽头就能找到敲锣的棒子。这时就可以返回去了，一敲那两面锣，那雕像就变成了碎块，掉下的雕像碎块形成了一个洞。看来这就是接下来要走的道路了。从这个洞过去，路上还会出现一些冰人，击败这些家伙后来到河流边上，刚到那里又出现了一个与之前一模一样的巨大虫子。击败它的方法与之前相同，但是刚战胜这家伙，柯南却掉入了冰冷的溪水里……

Mission 2: Pictland

在被溪水冲了一阵后，挣扎着从水里爬出来，但是之前得到的皮帽却被水冲走了。好在身强力壮的柯南并不惧怕这寒冷季节，走上岸边继续战斗，先去水潭处拿到斧头，这是比铁锤威力更大的武器，而且攻击速度更快。








前方的石头上有存储石，拿到后，向前走出不远，河流的两边就会开始有敌人出现，不过好在是有先后顺序的，左边的敌人会先出现，其中有一个家伙会使用魔法攻击，不要管其它敌人，先跳到他身边快速把斧头砍到他身上，解决这个放魔法的敌人后再去攻击其它的敌人。从河流的右边过去，将右边出现的敌人解决后来到一处木门前，这是一处山寨，山寨里就是之前遇到的敌人的同伙。这道木门在柯南的面前显得是非常地脆弱。打碎木门突入营寨内，敌人就会陆续地冲上来送死。把营寨里的敌人全部解决后记得拿这里的存储石。

在营寨里发现两条路，左边的路是吊桥，到桥的另一头会发现路走不通，所以还得走右边的路。过去后还是一道木门，看来是敌人的又一个营寨，老方法，打烂木门杀进去，敌人不多，全部解决后到河边找到船，驾驶着船向河的另一边过去。但是上岸的时候却发现来到了一个阴森的地方，到处都是浮动的鬼混，还有一闪一闪的鬼火，前进的道路上还能听到不断传来的哀嚎。不知道这是什么地方，只有继续前进了。

走过一段路会被鬼狼攻击，这群狼不难对付，解决后沿着道路一直向前，最后来到一座石头宫殿前。宫殿前的台阶上有一封信，拿起来看一下，随后从台阶走到尽头进入宫殿，这才发现，到处都是猿人……




Mission 3: Fortress of the Ghosts

宫殿里的大厅中，猿人四处隐藏着。刚一进入就有6个猿人冲了上来。解决这几个疯狂的半人半猴子后，在大厅里拿到一个看不懂的写满字的东西。收起来，从左边的台阶过去，把里面的道具全部拿到后返回大厅，这时再从右边的台阶走，记得拿路上的存储石。

走到尽头找到一个开关，扳动之后听到一阵响动，原来是之前来的道路上一石门开了。返回到那道开启的石门前，沿着门后的道路一直走，中途的猿人顺道解决即可，有难度的地方在后面。走着走着会发现路断了，在断裂的位置上方还有猿人不断地扔石头下来。这下就得看柯南跳跃的能力了。看准石头落下的空隙跳过去，那两个猿人见石头已经没用了，就跳下来肉搏。正好把刚才的被石头挡路的气全撒在这两家伙身上。

解决两个猿人后，在前方再次遇到障碍，几个不停晃动的石锤安放在必经的独木桥上，当然石锤的晃动之间还是有空隙的，这个空隙就在相邻晃动的石锤之间，所




以走过去的时候看准了点迅速移动，然后立刻停，在空隙出现时再迅速地移动，如果对你的躲避技术有信心那么可以拿到独木桥处的存储石。耐心地通过独木桥后，前方的隧道出现了，进入隧道内会找到一个放着旋转石斧的房间，房间有两个门，一开一关。小心翼翼地通过房间里的旋转石斧头，从那道开着的门过去，是隧道的另一段，这时会有石头从隧道里滚出来，隧道里有凹陷的地方，赶紧跑过去躲起来就能成功地避开了。大石全部没了之后再出去，走到隧道的尽头找到一个开关，扳动后一阵响动，这意味着之前有旋转石斧的房间那道锁着的门已经打开了。

返回那个房间，从开启的门过去，是一处大厅，干掉这里的猿人守卫后进入下一个房间，房间里放着很多缸，墙壁上还有一个图腾标志的石头。把房间里的缸全砸掉，里面的水流出来把地上的火熄灭，那个图腾的石头就可以拿到。




从前方的路继续走，这时开始有幽灵猿人出现了，这些家伙并不怎么强，干掉后继续前行不久就可以离开大厅。前方有一个大洞，但是大洞的门已经被封住了，大洞的墙壁有木头的旋转楼梯，从这楼梯就可以一直到这洞的底部。这里有一道门被封了，但是门后却有一剑柄。从另一边可以进入的门过去，刚刚通过，那道门便关闭了，按照惯例这里就该有什么怪物出现，果然，那个看起来是神像的东西开始动了。同时还有一批猿人跟随它。先搞定那几个猿人，再去想办法对付神像。仔细观察一下会发现，那个神像的口会喷绿光，而且他身体有一道光保护着而无法直接攻击。在房间里搜索一下会发现房间中央位置有一个东西非常象心脏，并且可以攻击它。那就别客气，躲开神像的攻击后把所有的怨气都发泄在这心脏上吧。当心脏被解决之后，那神像的保护光也就消失了。不过注意，这个心脏停止活动是暂时性，一会之后它又会开始跳动，而那神像又会再次被光保护。所以在光消失的时候立刻不顾一切地攻击神像，顺利的话一回合内就可将这神像打烂。

神像被打烂后，房间的门开了，走沟渠就能拿到剑柄，返回之前那有剑柄形状的门，那道门也就可以成功地打开了。




从门后的通道过去，又来到了一个宫殿内，在左边的门可以拿到存储石。在宫殿里找找，右边会发现画像，在画像位置的墙壁上有一个暗门，这里能找到一把剑。从暗门过去继续右行，走到尽头是一处大厅，这里就好像宝库一样，金币随处可见。这个大厅里还有一个女人被关着，上前刚把她放出来，就有几个战士和魔法师出现了。原则上还是优先解决魔法师，这里的魔法师比较难对付，魔法放出的频率很高，跑过去攻击的话只是自讨苦吃，所以看准魔法放出的时机跳起躲避，然后靠近魔法师后再一阵猛攻将其解决。

当把那个戴着金色帽子的魔法师击败后，通路就会出现，过去后发现了又一把斧头，这斧头的威力可不是盖的。拿着斧头再返回大厅，之前无法开启的门已经可以打开了。走过去后发现两个房间分在左右位置，右边的房间角落处有一个开关，扳动后会出现一个升降梯。这里不要被3D场景图迷惑了，要上升降梯其实有一段距离，所以如果走上去的话就会从边缘与升降梯的空隙里落下去摔死。所以得跳上升降梯，等升降梯停下来后，下去可以得到一个存储石。随后又是隧道，和断断续续出现的猿人。走到隧道的尽头是一处看起来比较壮观的瀑布。直接从瀑布处跳下

CONAN

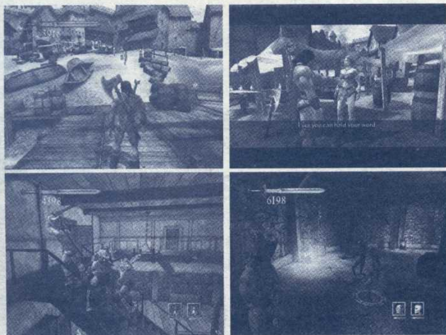
去，落入水潭后就可以爬上岸。继续走，不久就会看到刚才那个被柯南救的笨女人又被猿人们抓了起来。上前把那些猿人全部击败后再次把她救下来。看来让她单独走是不安全的了，所以就让她跟在身边吧。

前面的路一片黑，向着光明的地方前进。找到出口后解决掉那里的猿人，在河边可以找到一条小路到达河对面，从岸边的阶梯上去，等待柯南的是满是骷髅的大厅，好在这些骷髅全部被锁在了墙壁上而没什么危险。打破大厅里的箱子，两个幽灵战士跑了出来，这些会使用魔法的幽灵颇难对付，而且部分手拿武器的骷髅也会加入战圈。击败幽灵和骷髅后，之前那个逃走的金帽子魔法师就会出现，只是现在他成了幽灵。老方法将其击败后，大厅一角被箱子挡住的门就会开启。进去吧！

Mission 4: Kordava

再次从河里爬上去，不过这次别急着去找敌人或者是找路，有一样好东西等着你呢。在右边的位置搜索一下，会发现有一张地图，就是之后即将抵达的城市的地图。带在身上随时察看就不怕迷路了。一直向右行，一个小巷子里可以找到存储石。随后找到一道门就可以进入城镇，这里的街道上也有一块存储石。

城市里的任务就比较自由，到处转转吧，遇到流氓就教训他们，遇到可以提供信息的人就问问，不过倒霉的柯南还会被一头骆驼搞得混身是排泄物。城市有区的划分，以下把城市里会遇到的情节列举一下，不一定要打全，碰到的话就完成一下吧。



1、巷子里有小流氓，上去教训他们一顿。

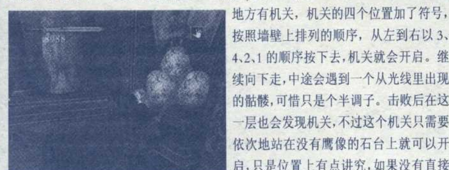
2、酒吧里有几个酒鬼要闹事，顺道把这些喝得不知东南西北的家伙料理了。

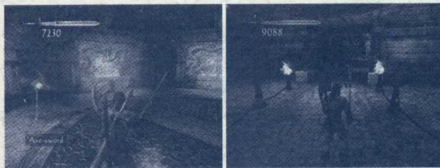
3、西区的竞技场是一个锻炼的地方，如果觉得实力够强的话就进去和里面的选手较量。

4、东区右上角的位置可以找到一个剑身，不知道什么用，先拿着吧。

去东区的市场里可以找到那个被两次救下的女人，她让柯南去找她的叔叔聊聊。上二楼去找到老头，正说着他却突然被人干掉了。解决掉敌人后才发现那个女人又被抓了。白天不好行动，柯南决定晚上去救这个总要人帮忙的女人。

入夜后去干掉出现的敌人，然后顺着一个逃跑者的路线过去就能找到目标城堡。城堡的守卫不难对付，解决后从有藤条的地方爬上塔去，一直到塔的顶层，然后从内部开始向下，中途的敌人就是一些骷髅，没什么难度，一路打下去，在第三层的地方有机关，机关的四个位置加了符号，按照墙壁上排列的顺序，从左到右以3、4、2、1的顺序按下去，机关就会开启。继续向下走，中途会遇到一个从光线里出现的骷髅，可惜只是个半调子。击败后在这一层也会发现机关，不过这个机关只需要依次地站在没有鹰像的石台上就可以开启，只是位置上有点讲究，如果没有直接





开启机关，在有鹰像的石台前移动鹰像就可以了。等机关开启后继续到下一层。

这一层的战斗是重点，解决掉一个BOSS级的人物后得到一把刀，换上这武器可以看到新武器的厉害之处，用它把这里的敌人全部干掉后，去拿一块菱形的石头。拿到石头的时候整个塔的敌人清巢而出，没什么其它的选择，原路一直杀回去，回到顶层，将菱形的石头放上眼镜蛇雕像，这样塔最底层的机关就会打开了。现在还得下去一趟。

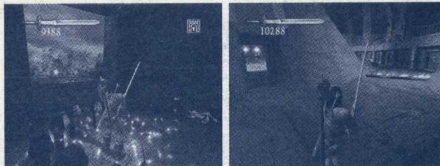
从开启的机关过去，通道内的墙壁上有蛇头不断地喷出火焰。趁火焰的间隙冲过去，进入升降梯中，进入下一层，穿过院子后就是另一座塔。进入大厅内，把守卫全部解决，会看那个笨女人被扔进了镜子内，看来一时也救不了她了。解决掉敌人后把大厅中央的神像拿到，随后杀出敌人的城堡，在门口抢到敌人的马，上马一路狂奔，来到码头上船，本关任务结束。

Mission 5: Stygia

抵达下一个区域是沙漠中的废墟城堡。解决出现的敌人后，第一关的那个BOSS又出现了。击败之后他再次逃走。随后蝎子出现把有存储石的地方占据了，不能直接攻击，去附近的一个石室，把石头放上去，里面的投石机就会把外面的蝎子消灭得一干二净。这时就可以去拿存储石了。

在存储石的位置上还有两个骷髅依附的镜子。把骷髅打掉，镜子开始发光，机关被启动了，对面的石门打开。进去后站在一圆形的石头上，石头发出耀眼的光芒，一条通道随后也就出现了。通道是通向地下的，进去后木乃伊一个接一个地出现。解决掉之后进入左右房间都可以拿到一些道具。其中右边的房间中的蛇头雕像位置可以得知前方有机关，一旦不注意踏中地板上的机关，就会落到无底深渊中摔死。解决方法就是沿着发光的地板跳着走，这样就可以顺着跳过机关。

通过通道后进入一个墓穴，从左边走，地下喷火机关是这里的难点，穿过后从喷火机关后方中间位置的金字塔边上爬过去，一直向上走，不过敌人也会不断地出现。一直爬到顶，从洞里跳进去，之后黑黑的一片，顺着微弱的光线找路，要当心一处地方的石门是不断张合的，一不注意就会被夹死在石门中。从走廊出去，进入一个有绿



色沙子的房间，找到存储石的同时还有一把斧头，这把斧头没什么特别的，是否愿意替换之前的武器就看个人喜好了。离开之前记得拿到雕像的头，当然也包括干掉爬出的蚂蚁。

从走廊走到金字塔外，返回之前的房间把雕像的头放上那个无头雕像。随后就能进入下一层了。这一层全是房间，挨个进去，把机关推动后可以拿到三块不同颜色的石头，拿到石头后一道铁栅栏就会打开。这时过去的木乃伊就会全变成飞天木乃伊从空中落下，边杀边通过前方的通道，把三块石头放上房间中央的柱子，石头就会放出光线，前方的门开启了。从楼梯一直向下，把通道中间的开关扳动后就可以开启前方的楼梯。走过去进入很多岩浆的隧道，穿过隧道来到另一头的建筑上，继续向前走，中途有块岩石掉了下来，通过这石头跳到对面，爬到下一个洞里。解决掉一队队




的木乃伊后，爬到房间中央的柱子上，从柱子上跳到对面的走廊上，干掉台阶上的木乃伊后，把一个在阳台位置上说话的家伙干掉，这样就可以获得一个光球，把光球放到刚才跳过的柱子上，柱子开始放出大量的水，一条路冲开了，赶紧从这冲开的道路过去，随后安全地到达了一条长走廊，躲开途中会不断掉落的石头，走过去后一块大石头落下来封住了身后的路。只有继续前行了，前方的敌人是三条火龙，边躲避边反击。艰难地战胜这三条龙，拿到一条项链，从楼梯走下去，来到岩浆之地，跳上飘动的石头，从石头上一直跳着前进，注意中途有一块石头会沉入岩浆内，所以得连跳，最后跳上右边的飘石就可以结束任务！

Mission 6: Darfar

本关来到森林之中。土著和虫子成了主要的敌人。一边和这些东西战斗一边找路。先找到一个岔路口，从左边去村庄内可以找到存储石。从右边的路过去进入村落内，这里正发生着激烈的战斗。把挡道的人干掉，可以释放那些被关押的土著。穿过村落来到泥沙河边，把一个图腾标记的东西按下去，随后爬上升出的平台，走过一根树干，走到悬崖的另一边，把那边的石头推下去。然后返回河边，到达河的另一边，接下来的道路上会出现黑色大猩猩，这些动物的实力比较强，小心对付吧。

在道路的尽头会有一些麻烦的土著。穿过又一个土著村落，来到村子边上的悬崖处，从悬崖上跳下去，沿着道路一直走，路上有存储石可以拿，之后还能找到一张地




图。途中会遇到土著弓箭手的攻击，跳过去干掉他即可。最后来到一道门前，这门无法开启，土著这时候出现了，其中有一个土著还会使用魔法。干掉后就可以得到红色的石头，把这红色的石头放到之前那个看到的红色的架子上，这样封闭的门就会开启。

大门后又是土著和蝎子，进入后可以拿到存储石，之后进入有很多木刺出现的山谷，这段路上有骷髅的地面就有木刺出现，所以也比较容易躲避。通过山谷后进入一个房间，按下里面的开关，一道门就会打开。原路回去发现所有的机关都已经关闭了，而之前的入口有骷髅在围着存储石。干掉后从这里通过，穿过通道后来到食人花之园。这里到处都是食人花，把中央位置那最大的食人花解决后可以得到一把威力更大的斧头，这就是黑暗之斧。

通过食人花之园进入一个宫殿，之前逃走的土著魔法师就在这里。先解决骷髅




然后再去打魔法师，注意他会不断地召唤出骷髅，所以要快速地接近他发动攻击。好不容易击败这个魔法师，从他身后的通道过去，就进入了火山。到处都是岩浆，而骷髅也变成了火骷髅，通过后来到一个有石柱子的地方，这里火精灵会施放火系魔法，需要不断跳动才能将其解决。跳到尽头在红色的龙头前得到龙眼。这时原路返回，离开洞口去土著村落，一个女土著被柯南救下后，她会帮助柯南进入敌人的堡垒。

堡垒的战斗并不难，顺着走廊走会找到一把剑，是否换用就看你的个人喜好了。击败堡垒内的全部敌人后离开，随后出现魔法师和卫兵，使用木头撞开大门将他们解决掉，扳动施有魔法的开关后，放出被囚禁的人，柯南随后进入一笼子内。

Mission 7: Keshan

从笼子出来，干掉四周的敌人，去亭子里扳动开关就可以进入地下。接下来就是一连串的战斗了。先不要过铁栅栏，从一房间过去，进入一个养鹰的地方，把这里的敌人全部解决后上到悬崖顶，这里会找到威力巨大的武器鬼头锤，这时返回亭子，打开铁门进入滑车，开动开关来到下一个房间，连续地战斗杀开一条道路来到桥前，通过桥进入走廊，靠着边上走，当心被落下的石头砸死。

来到一处用红色铁丝做地板的房间，这里有两条路，一条通向有很多难对付敌人的走廊；另一条路的尽头有一个房间，可以打开墙壁，之后是两个走廊，走廊有红色柱子，在一个房间里有晃动的斧头，躲开机关后到尽头拿到剑尾，与之前得到的剑柄剑身组合在一起就可以得到最终的王者之剑了。




返回原路进入黑暗之门，上桥，解决不断出现的骷髅后，进入有魔法环绕的房间内，解决敌人后房间里的魔法就消失了，之后有一些骷髅从另一边的桥上跑来，解决他们后顺着他们过来的道路过去，之后又是一个养鹰之地。这一次悬崖上有一个没头的雕像，上到悬崖之上，穿过有三根红柱子的走廊，进入房间，石像就开始攻击了，干掉石像后把墙壁打破，来到岔路上，在一房间里可以拿到一把长剑。通过门后开始在房间和走廊之间穿行，而前方有一个胡言乱语的家伙似乎在把你引向某处，最后追上把他杀掉。从他所在的位置打破墙壁过去到达一处养狗之地，把狗全给解决掉，继续杀过去直到一座桥上，穿过后来到一处大厅里。这里的敌人不少，一场激战将敌人全部杀死后从下一个大厅掉入有岩浆的地方，解决掉全部的骷髅后一扇门就会打开，穿过又一座桥，解决掉出现的魔法师在四周进行大围杀吧。把所有的敌人全部解决后回到有五角石的房间，发现这里还有隐型怪物，不管他，直接将龙眼放上半身的恶魔雕




像上，隐型怪物就会现形了。干掉后却发现龙眼被拿走了，追上去来到一处大厅中，之前的BOSS和那个被扔进镜子的女人都在这里。最后一战到来了，击败魔法师，再攻击那个邪恶的BOSS，随后他会将所有木乃伊复活来攻击，解决掉全部的木乃伊后，那家伙又召唤来了一条巨大的蛇，不过这家伙显然无法控制蛇，蛇一出现就把这个白痴给吃了，那么BOSS战就演变成了人蛇大战。打这条蛇只有打蛇头才有效，蛇身是无法被攻击到的。击败蛇之后游戏也就要结束了，欣赏结局中柯南怎么抱着漂亮MM逃出生天，并且顺理成章地当上国王的吧！■

DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN TEAM SABRE

三角洲部队在行动
三角洲IV黑鹰行动之战队之刃 完全攻略

哥伦比亚第一关
毒品走私港口(Drug Smuggling Harbor)
时间:2004年4月26日清晨5时
地点:哥伦比亚,Rio Patia delta

1)形势:
来自哥伦比亚的麻醉剂最近在一些地区很流行。Antonio Paulo是一个重要的毒品走私头目,是非法毒品交易直接联系的上家。最近海岸警卫队袭击一艘毒品走私船并掌握了一个隐藏的走私毒品交易港口。
*天气:黎明前,晴好,有些寒意。
*地形:山地丛林,有入海的支流河。
*敌人:60-70名手持AK47s和RPG的毒品走私犯,并拥有.50重型机枪等武器。
2)任务
*行动单位:三角洲第5小队。
*行动方式:乘坐黑鹰进入;定位和袭击毒品走私港口;摧毁所有运输船只;乘坐黑鹰撤离。
*行动时间:立即行动。
3)执行
*行动意图:摧毁Paulo的毒品运输船,阻止他们进一步装运。
*行动概念:秘密潜入,并且估计形势。沿岸有大量巡逻队,以突袭的方式攻击他们。摧毁港口所有的船只阻止他们进一步行动。
4)配备
*G3突击步枪、.45 Colt手枪、炸药包。



在浓浓迷雾的清晨,小队队员分乘两架黑鹰直升机,在远离港口的一块空地上降落。4个全副武装的突击队员随即跳下直升机打开夜视镜,按照预定的行动路线向目标开始进发,两架黑鹰旋即消失在茫茫的森林之中。沿路略微遇到一些巡逻队,但是按照突击队的身手,轻而易举的解决了他们。在过桥的时候,遇到了一艘巡逻艇,按照任务毫不犹豫的射爆了它,船的残骸慢慢的沉入了河底。

不多一会,来到了一个小村落,就在接近这个村落的时候,村落内的巡逻队好像发现了什么动静,.50重机枪子弹瞬间带着犀利刺耳的呼啸声向突击队员飞了过来,队员们毫不犹豫的进行了还击,用了不长的时间,将村落内的巡逻队全部消清。当然部分队员受了点轻伤,在村落内找到了一些医疗用品进行简单的救护。并且收集了敌人剩余的弹药进行补充。

刚刚离开村子的一霎间,一颗RPG子弹飞了过来,所幸对方准头差点,贴着头皮飞了过去。仔细一看,那个隐藏的毒品走私港口就在不远的前方,可能是刚才村落的激战引起了毒品贩子们的注意,队员们立刻端起武器,对准码头上手持RPG的毒贩打了几个精确的点射,那厮应声倒地。就在队员们准备要挺进的时候,从港口派出的敢死队配合两辆装有.50机枪的汽车疯狂地扑了过来,对方.50打得相当准,突击队员的枪法更准更狠,三下五除二把他们送上了西天。



然而当队员们从接近港口那一刻开始,死神已经慢慢地逼近了他们。港口村

落里，大批的毒贩不但持有大量的AK47s，而且拥有很多运输汽车、.50机枪和要命的RPG火箭弹，这些人和武器所组织的火力网不允许队员们犯一点点错误。这场交火简直就是噩梦，只能一码一码的往前推，有时候还会斜刺里窜出加装.50机枪的汽车参与攻击，形势十分危急。然而，这里只有靠自己，没有人会来救你，因为这是你的任务。慢慢的形势有了好转，而且在港口村落中心找到了一些医疗用品和弹药库，这下队员们士气大增，短暂的恢复后，消灭了一些零星的抵抗，找到了要摧毁的目标船只并用炸药包报废了它们。

随后大家按照指定的路线准备退出，就在快要离开港口的瞬间，又有一发RPG从身边飞了过去，原来是另外一支巡逻队在赶回来的时候和队员们遭遇了。又是一场你死我活的激战……，终于杀出一条血路队员们跑向了指定地点。黑鹰伴随着隆隆的发动机声从天而降，完成任务的队员拖着疲惫的身躯登上了回程……

哥伦比亚第二关

拿下丛林机场（Jungle Airfield Takedown）

时间：2004年5月27日7点

位置：哥伦比亚东部山岳地带

1）形势

Paulo使用DC3飞机在丛林机场运送大量毒品。以前那些攻击不过是变更了他们运送毒品的方式。这次希望同步进行封锁机场的战役来长期结束他们的运作。

*天气：黎明，热，有雾。
*地形：稠密的山地丛林，水系。
*敌人：大约100名左右毒贩手持AK47s和RPG火箭弹，.50重型机枪。
*朋友：无。

2）任务：

*行动单位：游骑兵2、3排。
*行动方式：乘坐黑鹰进入；关闭无线电发射机；控制地面运输抵达机场；破坏所有的飞行器和准备运送的毒品；乘坐黑鹰撤离。
*行动时间：立刻。

3）执行

*行动意图：截断Paulo利用航空线路走私毒品。
*行动概念：攻击飞机场附近的无线电发射机。在控制地面运输以前关闭无线电发射机。在飞机场破坏所有的交通工具和毒品。不要让飞机逃跑。

4）配备

*Car15卡宾枪下挂M203枪榴弹、M9手枪、At4火箭筒。

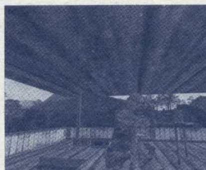


黎明中两架黑鹰在急速行进，在随机的M134机枪塔上的两位游骑兵神情集中地注视着下面消逝而去的丛林。

突然黑鹰无线电传来信号，发现无线电发射机所在位置，直升机间进行简短的通话后，3排直接飞向下一个接头地点，2排准备攻击这个无线电发射机周围的守卫。在接近指定区域上空时，机上的游骑兵们向地面的守卫开始倾泻枪弹，M134密集的火力将下面的守卫们打得东倒西歪，到处都是被击毁的的交通工具和油桶，一个个橘红色火球腾空而起，最倒霉的就是那些站在爆炸物品边上的毒贩，被气浪整个掀了起来。一阵猛攻后，地面的还击渐渐平息了下来，黑鹰盘旋了几圈后，上面的士兵通报该地区已经消清，可以降落了。

直升机选择了一个较为开阔的地方降了下来，其中一位士兵跳下直升机，快速地跑上那个装有无线电发射机的岗楼，对准那个老掉牙的无线电发射器打了两枪，任务完成后，向直升机内的士兵通报了一下，顺手捎带了岗楼上的一些医疗用品和弹药，快速返回直升机。在返回途中，树林内跑来一些增援的毒贩，但是他们已经迟了，M134又是一阵猛扫，这几位也很快地见了上帝。

直升机向下一个接头地点进发，沿途遇到了一些抵抗，但是在强大的M134的攻



击下，那些攻击显得有些软弱无力。不久直升机在指定接头地点下降与刚才另一支分头行动的游骑兵3排会合，期间还摧毁了一辆不要命的.50改装车。运输车已经准备好了，2排和3排分乘2辆卡车向飞机场进发，途中遇到一些零星抵抗，但多少有点以卵击石的味道，较为顺利地到达了机场。

2排和3排开始分头行动，猛烈的攻击行动开始了，3排向机库发起攻击，2排一举夺下附近的岗楼（有榴弹连发器），其中一位游骑兵举起AT4对准准备起飞的DC3飞机就是一发火箭弹，可怜那架刚刚启动的飞机瞬间变成了一堆废铜烂铁。

3排在对面的岗楼前遇到了点抵抗，然而已被2排控制的榴弹连发器可不是吃素的，一阵狂轰滥炸后，3排很快控制了那个区域，每个士兵都到达了自己的预先位置，各自执行任务：销毁全部毒品和交通工具，两架黑鹰从薄雾中缓缓而出，在机场上徐徐降落，任务顺利地完成了。

哥伦比亚第三关

袭击丛林（Jungle Raid）

时间：2004年7月18日21点

位置：哥伦比亚，Ixtana

1）形势

从峡谷潜入Ixtana村庄，尽可能定位Paulo隐藏在那里的一些设施。因为空中精确定位没有成功，所以只能派出地面突击队步行进入调查。

*天气：黑暗，而且炎热潮湿，雾气迷蒙。
*地形：山谷水系，大量的灌木。
*敌人：70-100名毒贩手持AK47s和RPG火箭弹，巡逻艇以及.50重型武器。
*朋友：尽可能保护村民和人质。

2）任务

*行动单位：三角洲1和5小队，游骑兵4-2运输队，160特航队。
*行动方式：乘坐突击皮筏进入；突破村庄的防御；定位和关闭隐藏的毒品设施；乘坐悍马车队撤出。
*行动时间：立刻。

3）执行

*行动意图：打乱Paulo的各种运输能力。
*行动概念：乘坐突击皮筏进入，与1小队汇合后突击村庄。定位和关闭在村庄内的隐藏设施。等待运输部队到达后撤出。

4）配备

*PSG-1狙击枪，霰弹枪，At4火箭筒。

5小队突击队员们带上了夜视仪，坐着突击皮筏静静地在河道上向指定地点疾驰而去。沿路有些零星交火，队员们用手里的武器和船上的.50机枪轻易的解决了，不多一会儿，在前方见到了1小队的队员和他们停泊的突击皮筏艇。

两个小队在一起做了简短的任务分配，突击行动随即开始。这是场大规模的行动，每个队员各司其职，相互掩护，边打边进，配合PSG-1的后点狙击掩护，两个小队很快占领了村庄，并且迅速定位了隐藏的毒品设施：那是一条地道。5小队的一位队员被指派进入地道，收集相关资料，其他队员原地待命，等待游骑兵的运输车队。



进入地道后，很快解决了里面的几个守卫，在地道的尽头获得了一本资料本，他把它揣在了身上，转身退了出来，在地道口的弹药箱中拿了点弹药，然而刚跑出建筑，发现现场的气氛不对，每个突击队员不是拿着武器注视着前方，就是站在

DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN TEAM SABRE



50重机枪上严阵以待。毒贩们的增援部队蜂拥而至，刹那之间，枪声大作，突击队员以强大的火力封锁住四面八方毒贩们每一条攻击路线。

这些倒霉蛋还没冲到附近就被猛烈的火力所射杀，但面对源源不断的敌人援军，突击队眼见就快支持不住了，才看到游骑兵悍马车队杀开一条血路，在村庄内停了下来……

哥伦比亚第四关
逮捕行动(Attempted Arrest)
时间:2004年7月20日,16:00点
位置:哥伦比亚,Choco山谷

1)形势

有消息显示Antonio Paulo将和警卫一起安排个人会议,这是在Paulo逃遁以前最好的抓捕机会。

★天气:有雾,炎热的白天。

★地形:丛林山岳和山谷。

★敌人:大约有30多名警卫和毒贩手持AK47s和RPG火箭筒。

★朋友:尽可能不要误伤村民。

2)任务

★行动单位:三角洲5小队。

★行动方式:坐黑鹰进入;攻击村落;消灭Antonio Paulo和他的保镖;乘坐黑鹰撤出。

★行动时间:TBD基地会有进一步的命令。

3)执行

★行动意图:控制目标建筑并且攻击或消灭Paulo。

★行动概念:迅速定位会议地点侦察并且消灭抵抗和意外冲突。Paulo和他的警卫拥有大量重型武器但是还是能够攻击和抓捕他们的。

4)配备

★巴雷特、.45 Colt手枪、炸药包。

这是白天的行动,终于能够一睹丛林的原色风采。但是队员们无暇顾及这些风景,直升机下降后,立刻向目标地点快速移动。

到底是丛林,横七竖八的树枝、树叶十分干扰狙击手的视线。这是一个有很浓的哥伦比亚风情的场景,有些建筑不知是人为还是自然风蚀,有些残破不堪。守卫和毒贩在那里警戒着,突击队员轻松解决了他们,穿过林间小道,一个不大的村庄出现在眼前。毒贩和警卫们似乎在这里摆好了架势等待队员们的进入。就是这样也之不过增加了一些消清的时间,并没有难住大家,而真正难住大家的是Antonio Paulo并没有来开会。在2楼的内屋找到了一本记事本,与此同时却收到了另外一个坏消息,前来支援的黑鹰在西方给击落了,驾驶员被俘虏,要求快去营救。突击队长大骂一声,回头对队员说:我们必须去营救驾驶员。大家加了一些弹药带上医疗用品沿着村庄南侧的一条小路出发了。

虽然对方有地形上的优势以及丛林枝杈和树叶对视线的干扰,但是队长以其出色的狙击水准将他们一一消灭,随着距离坠机地点的接近,对方的攻击越是密集,人员越多,而且重武器也开始出现,特别是在坠机地点入口处,两个在岗楼上的RPG死死地封住了道路,经过仔细的判断和精确的瞄准,终于解决了两个可恶的家伙。

终于见到了那个被俘的飞行员,毒贩好像还没有对他怎样。就在和飞行员交流期间,对方不断有人突入骚扰,队长清除了这些敌人后,和总部取得了联系,根据总部的意思:为了保证不让黑鹰上的高技术设备落入对方手中,必须炸毁这架黑鹰的残骸,并且在I,-17的位置等待救援直升机到达。队长奉命行事,用炸药包炸毁了黑鹰的残骸,按照行动路线的指示,带着幸存的飞行员向目的地进发。



一路上比较辛苦,关键是要保证飞行员的安全。最后穿越了一座吊桥,到达了指定位置并通报了当前的形势,这时接到命令,为了牢固救援地点,1、必须消清手持RPG的毒贩;2、为了截断敌方的攻击,必须把桥炸毁。这些事情不难,做完后不多一会,黑鹰出现在救援地点的上空……

哥伦比亚第五关
攻击小岛别墅(Island Villa Assault)
时间:2004年8月28日,4点
位置:哥伦比亚,Paulo私人岛屿

1)形势

终于找到了Antonio Paulo的私人岛屿总司令部。他在那里拥有一幢复合式的豪华别墅,并且还有民用直升机和誓死效忠他的最高级别的私人警卫队。

*天气:黎明,天气晴好。

*地形:有山丘的岛屿,有些植物。

*敌人:大约100-150的私人警卫队手持AK47s和RPG火箭筒,重型武器,甚至会遭到改装民用直升机的攻击。

*朋友:没有。

2)任务

*行动单位:三角洲1和5小队,160特航队。

*行动方式:乘坐Mh53直升机进入;摧毁Paulo的私人直升机和船只防止他出逃;攻击复合式豪华别墅并且消灭Antonio Paulo;乘坐Mh53撤出。

*行动时间:立刻。

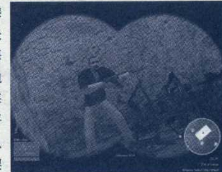
3)执行

*行动意图:切断所有岛上的出逃路线并且干掉Antonio Paulo。

*行动概念:有人看到Paulo在岛上,在攻击别墅之前摧毁岛上全部的交通工具,不要让Paulo逃脱。

4)配备

*M60机枪,M9手枪,炸药包。



终于杀向敌人的老巢,突击队员分乘两架Mh53在暗灰色的海天之间向小岛快速挺进。在机舱内,通过无线电分配了每个小队的任务,不多一会到达了指定地点,同伴们催促着从直升机后部跳入海中,向第一个目标——私人机场游去。平时的突击训练这时都用上了,很快突击队占领了直升机场,摧毁了停在此地的一架民用直升机。完事后,向下一个点——私人船只方向移动,但是出乎大家意料的是,私人直升机并不是一架,而另一架则在天上开始攻击突击小队,小队以凶猛的火力予以还击,终于那架直升机拖着长长黑烟坠落到地面。

一路上,消灭沿途的敌人,摧毁所有交通工具。途经一个仓库,将里面守卫消灭后,把所有的箱子全部捣毁。马上就来到了码头,消灭了3个守卫,用炸药包把那艘私人快艇变成了一堆废铁。

根据行动路线,慢慢地摸到了别墅。在对面的山上,突击队员干净利落地把那些暴露在庭院内空地上的菜鸟送上了西天。



随后突入复合式的别墅内，搜索目标，最后在中间的屋子内一扇紧闭的房门引起了突击队的注意，大家用炸药包把门轰开，以迅雷不及掩耳之势，迅速的消灭了屋里的两个人，其中一个就是大毒枭Antonio Paulo。

任务完成了，大家开始往指定地点撤退，但是Antonio Paulo的私人警卫队和死党蜂拥而至，把别墅的出口大门给堵住了，队员们操起门口的一挺.50重机枪进行猛烈的扫射，那些疯狂的毒贩瞬间纷纷倒地毙命，而且还捎带了3辆.50改装车。

各路突击队纷纷汇集到同一条道路上，大家边打边退，一路上零星有些抵抗，可能他们还不知道Antonio Paulo已经被杀，变成了无谓的炮灰。最后大家欢呼雀跃着到达了撤退地点，顺利地完成了任务。

伊朗第一关

渗透 Kharq 岛(Kharq Island Infiltration)

日期:2005年2月21日,6点

位置:伊朗,Kharq岛

1)形势:

因为派系斗争Kalb将军带着一帮人从伊朗政府分裂了出来。北约和联合国允许军事干预。叛军夺取了Kharq岛，并且有计划的控制了那里的设备。

*天气:黎明,晴朗,有些寒意。

*地形:沙滩海岸线,有些植物。

*敌人:反叛武装人员手持AK47s,轻装甲加装.50机枪的战车,和.50机枪改装车,加装.50机枪的巡逻艇,3门前苏联ZU-23 AAA高炮。

*朋友:没有。

2)任务

*行动单位:SAS特勤队第22小队,三角洲5小队,游骑兵2个小队,160特航团。

*行动方式:乘坐MH53到指定海域;登上突击皮筏艇并且消灭企图攻击的敌方巡逻艇;和在场的三角洲部队汇合并攻击机场的防御;让游骑兵进驻并控制机场。

*行动时间:7点。

3)执行

*行动意图:保证石油设施安全后采取进一步行动。

*行动概念:乘坐巡逻艇进入的时候消灭企图攻击的巡逻艇,防止他们报警,与岸上的美军特种部队会和消灭一些对空防御的设施,以便让游骑兵的直升机降落并控制机场。

4)配备

*Car15卡宾枪下挂M203枪榴弹,.45 Colt手枪,炸药包。

在Mh53的机舱中每个队员都面无表情地等待着时间的流失，只有发动机的轰响。不多一会，无线电报告，指定区域到了，队员们前呼后拥的从直升机后部跳出了机舱，游向前来接应的突击皮筏。

上了船后，突击皮筏载着5名队员全速向Kharq岛驶去，一路上不断有巡逻艇攻击过来，这时使用皮筏艇头部的.50机枪将他们一艘艘地送到了海底。时间不长到达了海岸边，海岸守卫发现突击小队，冲了过来，队员们端起武器猛烈攻击，把这些叛军毫不客气地解决了。



接着，大家开始向指定的汇合点前进。一路上不断有增援的叛军前来骚扰，甚至还有轻装甲的步兵车，不过他们在M203的攻击下显得如此的不堪一击。

绕过一个岗哨和坡道后，与美军的三角洲部队汇合，并简单交流了以后，分配了各自的行动方案，下一步就是攻战机场，三角洲部队负责攻击叛军的武装人员，SAS特勤队将护卫机场的3个苏制ZU-23 AAA高炮破坏。



战斗打响了，三角洲部队快速穿插，打了叛军一个迅雷不及掩耳。SAS特勤队将3门ZU-23 AAA高炮尽数炸毁，就在炸毁最后一门炮的时候，对方好象刚刚如梦初醒开始反扑，无奈大势已去，游骑兵们坐着黑鹰从天而降，瞬间控制了机场。

伊朗第二关

终结 Kharq 岛的石油(Kharq Island Oil Terminal)

时间:2005年2月22日,9点

位置:伊朗 Kharq 岛

1)形势:

行动继续在Kharq岛展开。反叛军还控制着石油,终结并计划破坏在防波堤那里的设施。反叛军总部动员了一支轻装甲部队加强那里的防护。

*天气:晴天,炎热,有雾。

*地形:沙滩海岸线,有些植物。

*敌人:130-170名手持AK47s和RPG火箭筒的反叛军武装人员和当地的武装平民。加装7.62mm机枪的轻装甲战车和加装.50机枪的改装车以及装有.50机枪的巡逻艇。

*朋友:未持武器的平民和被俘虏的港口工作人员。

2)任务

*行动单位:三角洲5小队,游骑兵4-2运输队,160特航团。

*行动方式:坐悍马车开始行动。征用交通工具前往油罐码头。保证油罐设施安全并且攻击叛军大本营,乘坐悍马运输车队撤出。

*行动时间:在机场听完行动报告后出发。

3)执行

*行动意图:保护港口油罐设施的安全,并且消灭剩余反叛军的抵抗。

*行动概念:保护护卫车队穿越小镇港口,在码头上征用船只抵达油港,攻击并消灭那里的反叛军。

4)配备

*G36突击步枪,.45 Colt手枪,At4火箭筒。



在刚占领的机场，听完了上级的任务分配，突击队员们坐上前往码头的悍马车队离开机场出发了。

就在穿越机场附近小镇的时候，一辆卡车斜刺里向第一辆悍马撞了过来，一阵猛烈的爆炸后，炸毁的卡车残骸挡住了车队的前进路线，无奈突击队员们只能徒步向码头进发，一路上伪装成平民的武装人员纷纷向队员们开火，好在拦截的人员不算太多，突击队较为顺利地抵达了码头。并且冲上唯一的一艘快艇，艇上的船员吓得发抖，一个劲说不要杀了他，突击队员命令他想活命的话，就把船开到已被反叛军控制的大型码头，看样子他也只能照办了。

小艇快速向码头飞驰而去，一路上许多叛军的巡逻艇试图拦截，但被队员们一一搞定。一艘大型油轮出现在眼前，船上一些叛军分子用AK向队员所乘坐的快艇射击，队员们利用船上的.50机枪予以还击。转过这条大型油轮，大型油港豁然展现，港口不断有子弹和RPG火箭弹飞来，突击队员们在枪林弹雨中强行登陆油港。并向目的地进发。

然而意想不到的事情发生了，就在突击队攻到叛军武器堆放点前方的时候，负责空中掩护的一架黑鹰被对方的RPG击落了，队员们都看到了这一幕，立刻通报了情况，上面命令立刻到坠落地点建立防线，等待救援直升机的到达。

DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN TEAM SABRE



队员们在打掉几辆轻装甲车后，更换了狙击枪向黑鹰的坠机地点出发了。一路上不断有叛军前来骚扰，但是这挡不住队员们的前进势头，最后在港口的后坡找到了坠落的黑鹰，消灭了很多前来攻击叛军士兵，及时的建立了防线不多一会救援的直升机来了，把一个幸存的三角洲队员拖上了直升机。

突击队员们继续行动。终于在不远处找到了叛军的大本营，大家各显身手，把叛军的人员和战车全部消灭，任务圆满地完成了。

伊朗第三关

Doroud 钻井平台（Doroud Oil Drilling Platform）

时间：2005 年 3 月 8 日，3 点

位置：伊朗，Kharq 岛

1）形势

叛军夺取了 Kharq 岛附近的一处石油钻井平台并且绑架了工作人员，在平台上安装了导弹来抵抗大规模的进攻。

*天气：较冷的黑夜。

*地形：石油钻井平台。

*敌人：守卫平台的一些叛军手持 AK47s 和 RPG 火箭弹，固定 50 机枪塔，巡逻艇等等。

*朋友：被俘的工作人员。

2）任务

*行动单位：三角洲 1 和 5 小队。

*行动方式：坐突击皮筏艇攻击平台并且救出人质；炸毁导弹；乘坐黑鹰撤离。

*行动时间：3 点出发。

3）执行

*行动意图：确保石油工作人员的安全并且恢复对石油钻井平台的控制。

*行动概念：在攻击平台以前，先在外围把岗哨消灭掉，在救助人质以前清理看守，确保人质安全，将炸药放在导弹发射架上，带领人质乘坐黑鹰撤离平台，同时引爆炸弹。

4）配备

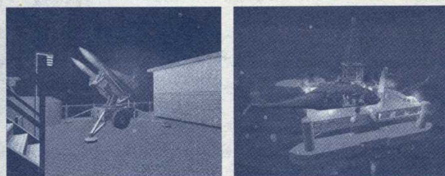
*Mp5 微声冲锋枪，霰弹枪，炸药包。

漫漫长夜略有寒意，1 小队和 5 小队的队员们各自乘坐 3 艘突击皮筏艇向 Kharq 岛外的石油钻井平台进发。渐渐透过夜幕可以看到平台的灯光，所有的突击艇停了下来，1 小队和 5 小队分配了任务：1 小队负责占领另一座平台，5 小队在附近的这个平台展开行动。

按照计划，首先要清理部分守卫。突击艇就在外圈围绕平台慢慢的行驶了一圈，艇上的队员解决了不少岗哨和在. 50 机枪塔上的叛军。然后大家悄悄地从平台底部摸了上去，快速地控制了位于平台 3 层的直升机停机坪。

接下来的任务就是寻找两位被俘的工作人员，突击队员很快找到了他们并且消灭了看守他们的叛军士兵。就在把第一位人质带回停机坪的时候，叛军的巡逻艇回来了，一位队员快速跑到平台的 2 层用. 50 机枪让这两艘巡逻艇沉了下去。

人质救助完毕后，前来接鹰的黑鹰直升机徐徐降落，突击队员们开始在 3 个导弹发射架上面装上炸药。就在最后一个导弹发射架被放上炸药的时候，一个不知道躲在哪里的叛军士兵突然跑出向人质开枪，好在大家比较警惕，迅速把这个小子给报销了。





队员和人质全部登上了黑鹰，就在黑鹰腾空而起的时候，队员们引爆了炸弹……

伊朗第四关

化学提炼场（Coastal Pipeline Pump Station）

时间：2005 年 4 月 26 日 14 点

位置：伊朗 Ganaveh

1）形势

有消息显示位于大陆一处化学提炼场石油管线附近，Kalb 将军命令反叛军在联合国发现这些神经剂武器之前移出战区。

*天气：炎热的晴天。

*地形：沙漠海岸山丘，稀少的植物。

*敌人：100-130 个叛军人员手持 AK47s 和 RPG 火箭筒，配有 7.62 毫米轻装甲车和.50 机枪改装车。

*朋友：可能有平民。

2）任务

*行动单位：三角洲 5 小队，160 特航团。

*行动方式：定位叛军护送车队；在指定地点采取攻击；截取运输卡车后护送其到达联合国基地。

*行动时间：立刻出发。

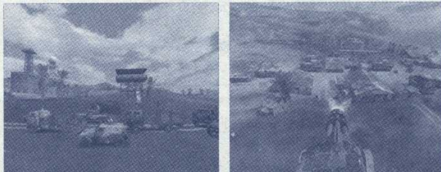
3）执行

*行动意图：阻止化学武从该区域运出。

*行动概念：在海岸渗透敌方的防御，并且在石油管线处着陆。沿着石油管线到达提炼厂。确定护送车队后在指定地点截获，但要保证装运化学武器车的安全，并且将化学武器运送车押运至南部联合国基地。

4）配备

*Car15 卡宾枪下挂 M203 枪榴弹，.45 Colt 手枪，地雷。



两架黑鹰快速向海岸线移动，站在 M134 Minigun 机枪塔位置上的三角洲队员，紧紧注视着下方随时可能出现的情况。就在路过第二个村庄的时候，下方发现了黑鹰直升机行动的意图，开始朝天射击，当然队员的还击也毫不含糊。一顿狂轰乱打之后，在石油管线附近两架黑鹰徐徐降落，突击队员下了直升机冒着弹雨快速向目标地点推进。

在一个破墙处发现了运输化学武器的车队，为了不惊动他们，决定在指定地点截获这支车队。队员们继续按照行动路线继续前进，在不远处的指定区域顺利的截获了车队。

队员们纷纷跳上运输车开始了押运行动。当然叛军不会为此而善罢甘休，一路上不断有. 50 机枪改装车和 7.62 毫米的轻装甲车来骚扰，步兵也手持 AK47 加入战斗，远处还有 RPG 不断飞来，押运任务较为艰苦，车队冲破层层阻力后，艰难的到达了联合国的基地。

伊朗第五关
Gachsaran 油田(Gachsaran Oil Field)
时间:2005 年 5 月 13 日,16 点
位置:伊朗,Gachsaran

1)形势

叛军企图破坏在伊朗大陆 Gachsaran 的原油生产设施和炸毁油井,使新成立的伊朗石油管理部门遭受灭顶损失,公然对抗伊朗政府和北约军队。

*天气:尘土弥漫而且炎热的晴天。

*地形:沙漠地形,略微有些植物。

*敌人:60-100 名叛军手持 AK47s 和 RPG 火箭筒,装载 7.62 毫米机枪的轻装甲战车。

*朋友:没有。

2)任务

*行动单位:三角洲 5 小队,游骑兵 4-2 运输队,SAS 特勤团第 22 小队,第 380 工程部队。

*行动方式:乘坐悍马车队前往消灭位于油田设施附近的叛军;支持和协助 SAS 特勤队、工程救火队完成特别任务;乘坐悍马车队撤离。

*行动时间:立即行动。

3)执行

*行动意图:乘坐悍马车队前往消灭位于油田设施附近的叛军。支持工程救火队完成特别任务并保证设施的完好。

*行动概念:消灭叛军在油田的位置。和 SAS 特勤队一起在油井建立防线,为消防队关闭油井提供掩护。

4)配备

*Car15 卡宾枪下挂 M203 枪榴弹,M9 手枪,At4 火箭筒。



虽然是晴天,但是沙漠油田的天气十分恶劣,炎热的空气中到处都是粉尘。游骑兵的悍马运输车队配合装甲运兵车,在一望无际的沙漠中飞奔。就在靠近油田的时候,队员们发现,油田的一些设施已经遭到了破坏。不多一会,叛军手持各种武器,或步行或搭载 7.62 毫米的轻装甲车疯狂地向车队打来。车队中坐在机枪塔上的三角洲队员前突后挡,想方设法不让叛军靠近和阻挡车队的前进,终于行驶了很长一段时间后,到达了指定的地点。

5 小队的队员们纷纷下车,按照命令要和已在此地的英军 SAS 特勤队汇合,前去阻止叛军对油田设施的破坏。4 名队员沿着巨大的油罐,快速前进,沿路未遇到抵抗,不久与等在那里的英军队员相遇。

规划了一番以后,大家开始向前方准备对油井实施破坏的叛军发起了进攻,就在实施攻击的时候,在油罐的另一侧,叛军的巡逻队回来了,其中还有两辆装载 7.62 毫米的轻装甲车。必须赶快干掉他们,否则腹背受敌的滋味不是好受的。

经过一番厮杀后,消灭了准备破坏油井的叛军。队员们刚歇下来,突然,3 辆叛军轻装甲车从两个方向疯狂地向油井撞了过来,好在队员们眼明手快,还没等他们靠近,就把他们炸得稀巴烂。

这个油井驻守了一些队员后,其余队员向另一个地点进发,要保护那里的油井并且与消防员部队汇合,把油井大火扑灭。到了那里又是一场恶战,敌人蜂拥而至。一颗 RPG 火箭弹窜入了油井,引发了大火,无奈只能向总部报告,要派遣消防队前来扑灭油井大火。



队员们稳固了防守以后,运送消防员的直升机马上就来了。消防员火速跑向燃烧的油井执行他们的任务,而队员们必须眼观六路,以保证消防员们的安全。

伊朗第六关
山上的叛军大本营(Rebel Mountain Stronghold)
时间:2005 年 5 月 24 日,17 点
位置:伊朗,Yasuj

1)形势

Haatim Jaareh Bin Shamin Kalb 将军(好长的名字)和他的军队消失在山上的大本营。他们捕获了一个三角洲队员作为人质,并且在大本营附近的城市中有三门苏制的 ZU-23 AAA 防空炮,用他们来防止一些来自空中的威胁。

*天气:尘土弥漫而且炎热的晴天。

*地形:沙漠山地,略微有些植物。

*敌人:大约 250 名叛军手持 AK47s 和 RPG 火箭筒,装载 7.62 毫米机枪的轻装甲战车,3 门苏制的 ZU-23 AAA 防空炮。

*朋友:三角洲队员人质。

2)任务

*行动单位:三角洲 5 小队,160 特航团。

*行动方式:乘坐黑鹰进入;炸毁 3 门苏制的 ZU-23 AAA 防空炮;攻击山上的大本营;干掉 Kalb 将军。

*行动时间:立即行动。

3)执行

*行动意图:解除城市的防空武装,定位并且消灭 Kalb 将军。

*行动概念:叛军捕获了一支三角洲部队,在一个古老的避难所进行豁免交换。在附近的城市防空炮对空中支援是个威胁,干掉他们空中支援可以协助最后对叛军的进攻,并且阻止 Kalb 将军的逃脱。

4)装备

*SAW 机枪,霰弹枪,炸药包。



沙漠的风沙特别大,有时候眼睛都睁不开。我和队友们乘坐着黑鹰心情比较复杂:这可能是最后的任务了,不知道是高兴还是紧张,因为这次要攻击叛军的大本营了。

黑鹰降了下来,叛军迎接我们的是子弹、RPG 火箭弹和疯狂向我们冲来的加装 7.62 毫米机枪轻装甲车,我用黑鹰上的 M134 解决了 3 辆前来送死的轻装甲车,然后和队员们一起向第一门防空炮移动。不知道队员们怎么想的,每到一个路口都要我先清除手持 RPG 的叛军分子。敌人特别疯狂,可能是最后的据点了,他们前赴后继,个个都不怕死,最烦人的就是楼顶上的 RPG 攻击手,打了一个又来一个,不好好对付他们,估计我的小命难保。

好不容易摸到了第一门防空炮所在的大楼,顺着梯子爬上了天台,消灭守卫后,炸毁了第一门炮。接着再向第二门炮移动,当拐过几个小街,山上古老的防御城堡出现在眼前,同伴们不约而同地惊呼了起来。没时间观赏了,大家快速推进,一路仔细消灭前来拦截的叛军士兵和武装车,在一个弹药箱附近的高楼上炸毁了第 2 门炮。在一个较为豪华的建筑中找到了被捕获的三角洲队员,并且在顶上炸掉了第 3 门炮。不多一会,几架黑鹰快速飞来,建立起强大的空中支援,SAS 特勤队员下了黑鹰前来救助这位三角洲队员。

终于进入最后的任务了,消灭 Kalb 将军,队员们的肾上腺急速上升,这下无所顾忌了,一路猛杀猛打,在空中强大火力的支援下,杀到了那个老城堡的门口,这个就是所谓的叛军大本营,确实豪华。我们在叛军大本营门口遇到了些抵抗,好在门口的破楼内有他们遗漏的弹药箱,不多时平息了他们的攻击。

我们开始进入城堡,消灭叛军同时还要注意脚下的地雷阵,好不容易杀到了内部大门,正对大门的破楼内两挺 50 和一个榴弹发射器把大门给封锁了,那些胆小的同伴又缩在门后不敢进攻了。我硬着头皮把这些攻击点一一敲掉,千辛万苦地打进了目标建筑,消灭了底层的守卫后,向 2 楼摸去,果不出所料 Kalb 将军就在这里,我毫不犹豫的举枪瞄准了他,扣下了扳机……■





战场风云 第一次世界大战
完全任务攻略

文/我本尼摩



奥匈战役

马背上的行动

任务:摧毁第一奥伦堡哥萨克团还有诺夫哥罗德骑兵团和敖德萨枪骑兵团。

游戏开始后,派一支骑兵往下移动,阻截要进驻左下角建筑的敌人步兵。等造出一支步兵后,就先把左下角的建筑尽数摧毁。这一关要对付敌人大量的骑兵和步兵,在不使用机械化部队的前提下,可以多建几个了望塔和其他建筑进行防守(只有进驻了士兵的建筑才能攻击)。大约半个小时后,敌人会发动一次大规模的进攻,顶住这次进攻后,立即转守为攻。消灭地图中部和右上角的敌人就可以过关了。

克拉西尼克胜利

任务:组建一个步兵团(250个士兵)和一个骑兵团(250个骑兵),并且再制造10门榴弹炮。消灭俄军第四军。

敌人没有重武器,顶住几轮攻击后,就可以开始反击了,后方不断补充兵员,胜利就在眼前。

第一次冲突

任务:向西开辟出道路。

利用一开始骑兵数量的优势压制对手,往左上角争取多占一些资源。因为骑兵不能摧毁建筑,所以这场战争必将是持久战。

争夺制空权的战斗

任务:摧毁敌人的空军基地。

此关比较缺铁矿,不够的话可以在市场里交易。敌人飞机出得更早,所以先出高射炮顶住轰炸。然后出战斗机,等到夺回制空权后,再出轰炸机。敌人的四个飞机场分布于右上角和右下角,摧毁机场后本关结束。

加利西亚战役

任务:创建基地并抵御俄军的进攻,然后将你的部队集中在一起进行反攻。

俄军左下角的进攻力量偏弱,抢占此处的资源,建立防御。等部队成型后,发动总攻。抢占资源的时候,可以把经济交给电脑管:点小地图上面的经济顾问,电脑就会按照玩家制定的方针行动。

刺刀进攻

任务:创建一个基地,提供所属的各种物资。拖住你的对手,然后消灭所有敌军和基地。

游戏开始后,敌人右上方的部队会进驻到玩家基地上方的堡垒。如果让他们防守好的话,必将很难摧毁这些建筑。因此,一开始就把骑兵和步兵都派去进攻上方的堡垒。骑兵攻击敌人的步兵,而我方步兵去摧毁敌人的建筑,经济就教给电脑管吧。摧毁敌人的建筑后,就把地图上方所有资源尽数占了。这样,胜利就肯定属于你了。

城市战役

任务:组建一支攻击部队来保证对东南方的进攻,占领普热米什尔。

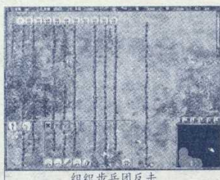
俄军就在河对岸的东南边。河上有两座桥,先攻克左边桥头的防守,再两边夹击俄军。

拔钉进攻

任务:消灭俄军并夺回华沙。

游戏开始后,按照任务提示,分别得到三个城镇,注意往敌人防线的上方走。之后还

是先做好防守，敌人会有大量步兵和几辆坦克，可以造固定加农炮和坦克，再辅以轰炸机应对。消灭右上角的敌人后，用轰炸机摧毁桥头的防御设施和重型坦克后，我方的坦克就是无敌的了。


组织步兵团反击

加利西亚战役

任务：在德军庇护下，建造一个基地，组建军队并击溃敌人。

这一关资源不是很多，敌人又是成包围之势，还是需要造几个了望塔防守一下。之后可以造火炮压打敌人的步兵，消耗敌人的兵力。等坦克和轰炸机出来后，击溃敌人就如手到擒来了。


利用步兵海来压制对手

1916战役

任务：加强防御线并确保指挥官的安全。坚持到援军到来，而准备反击。

我军的指挥官在左上角，想在500秒内保证他的安全只有在此处建造防御设施。援军到来后，也不要着急进攻，等坦克出来后配合榴弹炮、加农炮发动总攻击。

亚罗斯拉夫尔战役

任务：建造基地来保证进攻的成功，消灭你的对手。

玩家上方有个德国盟军的基地，由于不能控制，也只能充当肉盾的作用。等重型坦克和轰炸机都出来后，从左边或者右边的桥头进攻，对敌人的侧面进行打击。积攒一定的兵力后，就可以发动总攻了。

大不列颠战役

蒙斯行动（1914）

任务：组织当地居民创建一只民兵队伍并支援正在苦战的英军。

本关相对简单，只要不停地训练士兵和骑兵到地图中部保护英军，很容易就能撑过400秒。

来自空中的危险

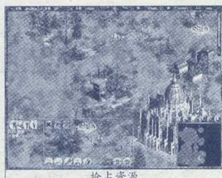
任务：在法国同盟的帮助下，保卫德国空袭下的伦敦。

先造一个市场，把已有的资源全数送给法国同盟，这样法军就能顶住德军的进攻。这能给我方的防守减轻不少的压力。步兵，坦克都不必造，省下钱来就造飞机，夺回制空权后，就开始建造港口，制造出战列舰。用飞机给战列舰打开视野，你会发现，战列舰简直是无敌的。

齐格弗里德防线的豁口

任务：摧毁位于你东边的敌人。

敌人榴弹炮和六角碉堡的防守简直是步兵的噩梦，快速制造出战斗机和轰炸机才是取得胜利的关键。用空军一直压制敌人，等积攒了一定的兵力后，再发动必胜的总攻吧。


抢占资源

封锁

任务：摧毁德国船只和他们的基地。

先摧毁右下角的德军战舰和港口，并且守住海岸，不让德军再造港口。同时把受损的战舰拉回港口维修。海峡四处还分布着少数的驱逐舰，很容易就能消灭掉。左下角还有德军的一个港口和4艘战舰，其中有一艘战列舰，如果耽搁太久的话，可能还会有更多的战舰，所以必须尽早摧毁港口。

索姆河战役

任务：为坦克集团部署3个步兵团（900名），将坦克集团扩大到10辆，摧毁敌人的防线。

德军只有两个征兵中心训练士兵，所以不必担心，德国人没有多少后劲。生产空军消灭加农炮，再出动坦克摧毁碉堡，德国人的防线简直不堪一击。

1917战役

任务：组成三个步兵团（900士兵），同时建造一个工厂来生产坦克，消灭敌军。

本关一开始敌人有大量部队，先用战斗车辆和步兵顶住攻击后。就到河对岸建造基地，抢占资源。敌人的防线是由榴弹炮和碉堡组成的，和前一关一样，生产飞机和坦克来冲破敌军的防线。


在桥头攒兵


强大的战列舰


使用轰炸机摧毁敌人的防线

墨西尼斯进攻

任务：补充部队后，继续前进，消灭德国人。

虽然玩家一开始就拥有一支强大的部队，但还是不要贸然进攻，而应保存实力，先做好防守。因此固定加农炮和车辆是最好的选择了。前者对付重型坦克，后者对付步兵，应不会有太大的损失就能守住。顶住这次猛烈的进攻后，就可以组织反击了，坦克加轰炸机配合固定加农炮，步步推进。

弗兰德斯战役

任务：建造一个基地来补充部队并消灭敌人。

本关难度很大，资源很少，敌人在初期就会发动一次大规模的空袭，可以快速制造出高射炮顶住进攻。之后敌人还会由众多步兵、骑兵和五辆坦克的组合攻过来，如果城市中心建造的位置合理，坦克只会朝着山头开火。步兵可以用高射炮打压，在基地边缘造几个了望塔，用来消灭在车轮下逃生的残兵。这样打非常被动，所以只能省钱造港口。多造几个伐木场，用木头换所缺的资源。等熬到战舰出来后，胜利的天平会立即倾向于你。

康布雷的行动

任务：恢复你的坦克军团，组织士兵来支援坦克。

玩家开始就有9辆坦克，唯一能对他们构成威胁的是在敌人第一道防线最右侧的三门固定加农炮。派一只步兵队伍摧毁他们后，坦克大军就所向披靡了。

北海战事

任务：用侦察机来发现船只，到海上消灭德军的战舰。

德国的海军是由4艘战列舰、4艘驱逐舰和3艘巡洋舰组成的强大舰队。所幸的是，德军没有港口。造出一定数量的战列舰后，就发动进攻，把受创的战舰开回港口维修，敌人没有港口，很快就会被你拖跨。

法兰西战役

马恩河战役

任务：消灭敌人的军队。

这关一开始把在河对岸的部队拉回来，保存实力并且做好防守。两军占据的资



源和兵力都差不多，若想在不损失大量部队的前提下，惟有在两座桥中间的马恩河造港口，然后造出战列舰。

消灭加农炮

侦察机发现了德军的舰队

第一次胜利

任务：建造必要的设施来补充你的部队，并消灭敌人。

德军在地图右下方。这关敌人也不是很多，用大量的步兵也能过关，不过坦克和轰炸机还是快速消灭敌人的好方法，甚至可以在地图的两个较大的湖上生产战列舰，它们能直接攻击到德军的基地。

空中战役

任务：建造一个机场来消灭你的敌人。

德军初期就有一个机场和十几架战斗机。要夺回制空权着实不易，造出高射炮能把他们都射下来还能压制步兵，这是初期最好的选择。德军的主基地在地图右上角，先抢占地图左边的资源后，有了经济优势，就可以发动总攻了。

坦克行动

任务：突破对手的防御并占领东南方的小镇。

这关只需要把在东南方的所有城市中心摧毁就能过关。敌人的防线并不是无懈可击的，建议先用战斗机干掉右上方的加农炮，坦克大军再冲锋。之后从后面攻击敌人的基地，避开固定加农炮的威胁。

堡垒防御

任务：摧毁正在威胁南希要塞的德国师。

这关就简单许多了，德军只有三个征兵中心，两个桥头都能守住，之后是造飞机、坦克还是毒气全凭玩家的兴趣。把河对岸的德军尽数消灭后本关结束。

第二次马恩河战役

任务：组建反击的部队，然后反击来摧毁敌人的进攻。

游戏一开始在我军基地上方的敌人步兵会进驻各个方向的建筑，我们能够拦截的只是往右下角的部队，这对于快速摧毁右下角处敌人的马厩有很大的帮助。之后的发展应是轻车熟路了，占资源，造坦克和加农炮。敌人的主基地在地图右上角。

攻打马恩中的插曲

任务：组织两支炮兵部队（每支10门榴弹炮），并消灭敌人。

本关敌人一开始有一支横贯半张地图的步兵和骑兵部队，看似强大，其实只要几架高射炮就可以消灭他们大半。而且敌人只能造大炮和士兵，所以用车辆就能包打天下了。



在马恩河上造战列舰

凡尔登的大屠杀

任务：创建第二军，防守凡尔登。

一开始的战斗玩家的部队损失惨重，为了协助防守，必须马上组建第二军。视野外的残余德军到不是很可怕，他们不会贸然进攻的。倒是几架德军的侦察机会对我军的加农炮构成很大的威胁，尽快出高射炮把他们轰下来。这样凡尔登的防御工事应是无懈可击的了。只要挺过定时器的1000秒就能过关。



用建造征兵中心来包围敌人

亚眠行动

任务：建造一个基地来补充你的部队并执行成功的进攻。

德军的基地在右上角，河对岸又是德军绵延半张地图的由炮兵、碉堡、步兵和骑兵组成的防御工事。由于炮兵都驻扎在高地上，用车辆压的难度很大。所以建议用战斗机和轰炸机来撕开敌人的防线。

德 国 战 役

边境的战役

任务：消灭法军军官得到敌人部署的消息，摧毁东南方的城市中心。

在得到敌人部署的消息后，顺着通往地图中部的那条小道走，这里敌人的防御比较薄弱。敌人的建筑内一般不会进驻部队，利用骑兵数量的优势消灭步兵后，就用加农炮轰击城市中心。



为坦克部队的进攻扫清障碍

日德兰海战

任务：用新的船只来补充你的舰队，去观察并消灭敌人。

本关很简单，只要注意操作就行，最好能把敌人引到我方的港口作战，一边维修，一边战斗。港口再造一艘战列舰后就可以发动总攻了。



建造市场买卖资源

坦克战役

任务：摧毁敌人所有的坦克。

此关不用我们主动出击，敌人的坦克会自己来找咱们的晦气。把受损的重型坦克开回坦克工厂维修，消灭掉所有敌军坦克后，本关结束。



坦克军团

空中战争

任务：生产轰炸机，消灭法国人。

这一关敌人会不停地派部队骚扰，所以用高射炮或车辆轧是最好的防守方法。轧人需要自己手动操作，所以把军事顾问设置为空战，等飞机出来后，就去消灭法国人吧。

亚普斯的毒气进攻

任务：用毒气消灭敌人。

毒气得先在科学研究所中升级，并制造毒气弹才能在大炮中使用。但个人觉得毒气在进攻和防守上的作用都不如坦克来的实惠，而且坦克出的时间不比毒气晚。放一辆坦克在桥头，敌人的步兵根本没有可能冲过来。而摧毁建筑的话，战列舰或是轰炸机都可以。

月亮行动

任务：组建一只登陆部队并执行在北方登陆奥赛尔岛的行动。

这一关首要任务就是利用开始时我方战舰数量上的优势压制对手，摧毁对方的港口。用运输船运几个工人到岛上，只要有资源一会儿就能发展出一只强大的部队，再配合战列舰，胜利很快就会来到。

凡尔登大屠杀

任务：冲破敌人的防线并消灭敌人。

这次完家要指挥德军粉碎凡尔登的防御工事了。一开始在桥头修建防御设施，顶住敌人的进攻后，集中兵力从一座桥上攻过去，抢占资源，组织反攻。最后的凡尔

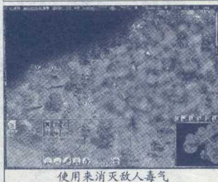
登防御工事用轰炸机和驱逐舰就能轻易地摧毁。


生产轰炸机,消灭法国人

施立芬计划

任务:用任何方法消灭敌人。

这一关我方在资源上占有优势,前期必须用高射炮守住桥头,才能确保这优势。顶住几轮攻击后,我方也应该发展出强大的军队了。控制了整张地图近三分之二的资源,胜利迟早属于你。


使用来消灭敌人毒气

法国的伟大战役

任务:突破敌人的防御。

敌人一开始会发动一次空袭,飞机虽多,但都是战斗机和侦察机,没什么威胁。但高射炮还是要造,一会还会有大批步兵进攻。之后要攻克敌人的防线还是得靠飞机。

东普鲁士行动

任务:向东北移动,包围并消灭第二军。

这一关就很简单了。敌军在地图剩余的三个角上,只要用运输车辆载着步兵,先把炮兵轧死,再把部队卸下来,去摧毁建筑。

恩河上的进攻

任务:补充炮兵,摧毁敌人的加强点。

本关是德国战役的最后一关,难度却也不大。敌人飞机很多,如果想夺回制空权的话要多造几个机场。其实用固定加农炮推进也是个不错的方法,战役打到现在可用的战术很多,就看你如何正确的使用了。

俄国战役

战争准备

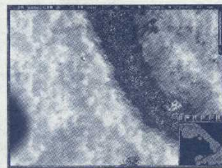
任务:向南方前进,并训练500名士兵,但耐卡姆泊夫将军必须活着。

迅速向南方前进,沿途消灭叛军的阻碍。到达后,就开始训练步兵,数量到500人后,任务完成。

在法国的俄国军队

任务:用侦察小组穿过敌人的阵地来获取情报。

这关只要玩家有士兵到达地图北部的固定加农炮或者右下角的急救帐篷就能过关。无论选择哪个目标,都要突破地图中部桥头的防御。注意保护好自己的迫击炮,尽量避免和敌人的大炮交火。


凡尔登的防御工事


用高射炮压人来防守阵地

第二次胜利

任务:将你的部队从华沙向西南移动并设法消灭敌人。

本关敌人的正面防守非常坚固,明智之举应从侧面攻击。可以在地图西北部建立基地,再从此处防线打开缺口。敌人只是一些碉堡,用大炮很容易就能摧毁。之后冲入德军基地,只要摧毁所有的城市中心就能过关了。

加利西亚战役

任务:沿着公路向南方移动并获得委派给你的部队,组织一个师并领导一次进攻。

沿着公路向南边移动,路上遇到巡逻的哥萨克人,在消灭了公路上的奥匈步兵后,到达营地。之后就是组织部队消灭在左上角的奥匈部队了。在玩家基地周围有一个很大的湖,在这里造一艘战列舰,无论是进攻还是防御都将变得很简单。

奥地利退出战争

任务:占领维也纳,迫使奥地利退出战争。

本关玩家初始的部队就比奥军多,而任务只需要摧毁奥军的城市中心就可以完成。比较简便的方法是,快速造一辆机动车辆运上50个步兵,然后调动所有骑兵进攻,作为掩护。等机动车辆找到城市中心后,立即卸下步兵,指挥他们朝城市中心仍手榴弹。城市中心很快就被摧毁,奥军随即投降。

在客尔巴阡山的进攻

任务:占领Czeremsza关口。

此关也是只需摧毁城市中心就可以过关。所以可像前一关一样,运上50个步兵到达左上角德军基地出,朝城市中心猛轰,任务完成。


耐卡姆泊夫


找到未完成的固定加农炮

入侵德国

任务:占领西边的小镇,消灭所有德军。

西边有一个小镇,运上一车步兵,摧毁城市中心后,这个小镇就被占领,而征兵中心等建筑也会归我方所有。再摧毁左边德军的几个征兵中心,占领一些资源,攒兵后消灭左上角和右上角的德军就可以过关。

1915年5月

任务:重组部队,穿过防线且消灭敌人。

这一关实在没什么好提的。虽然敌人初始部队不少,但也只是一些步兵和炮兵,用高射炮就能消灭大半。然后,用步兵配合固定加农炮推进是一个不错的方法。

Osowiec要塞防卫

任务:加强你的防御点并为抵御德国人的进攻做准备,坚持防御然后转为反击。

一开始德军就会对我军左边的防线发动一次大规模的进攻,打开军事顾问后(士兵会自动进驻碉堡),马上把现存的5辆机动车辆开上前线轧人,左边的防线应该就能守住了。敌人初始的几架飞机可以用高射炮来应付,做好防御后就可以反击了。前面已经提的很多了,多建几个征兵中心压制敌人,造固定加农炮和飞机,甚至还可以在湖中造战列舰。

勃鲁希洛夫缺口

任务:加强你的部队并在整个前线上突破敌人的防线

此关玩家要对付强大的德奥联军。战斗开始后,德军几架驱逐机就过来骚扰,造几架高射炮把他们打下来后。敌人的坦克部队又接踵而至,造固定加农炮打烂他们。待防守稳固后,可以选择从奥军防线的最下断打开缺口(固定高射炮用机动车辆运兵过去摧毁)。在此处建造基地,占领资源,然后就一点一点地摧毁敌人的防线吧。■


博罗西诺夫将军到达营地


机动车辆卸下步兵



WARS & WARRIORS JOAN of ARC

萬夫莫敵：聖女傳

剧情攻略

文 / 大漠奇侠

基础篇

万夫莫敌：圣女传》(Wars & Warriors:Joan of Arc) 是一款融 RPG 和 RTS 要素于一炉的独特作品。以下是分别在两个模式下的操作要点及作战的心得技巧。

RPG 模式

1.队员：游戏的前半部分是标准的 RPG 游戏模式。玩家开始只能控制贞德进行战斗，陆续加入其他的将领。他们各自的优势不同，拉海尔胜在力量，阿朗松的攻击则范围较广。玩家可以用数字键 1-4 切换，交替控制一名将领进行战斗，并且可用任意将领完成每个关卡中的小任务。但考虑到除了贞德之外的将领不一定每个任务都会出现，且在一个任务中使用多个角色推进，遇到战斗往往顾此失彼，因此主要的精力还是要用于贞德的修炼，并重点用她来作战。

2.攻击和连续技：游戏过程战斗为主，分别用鼠标左右键发动轻、重攻击。轻攻击为冷兵器攻击，重攻击则要消耗能量(Energy Points)。战斗中应根据轻重攻击的配合使出连续技，可给敌人造成连续的伤害。并且，如果连续击中敌人、且最后以连续技击毙敌人可获得比普通攻击更高的奖励经验值。推荐使用的连续技，一是 B 到 BBBBB 的重攻击组合(包括 C 键的能量攻击)，在游戏中后期配合力量的提升，可能在一个连续攻击过后消灭一个 5-10 人的小队，效率很高。另一个实用的连招是冲刺(W+W)。在游戏前期攻击力薄弱时，冲刺是在奥尔良保卫战密密麻麻人群里杀出血路的有效方式。冲刺的发招间隔很短，且可对倒地的敌人攻击。在敌群中乱冲一阵，敌人就少多了。按 F1 打开属性菜单，点击顶部的图标可查看连续技的出招表以及等级。在角色升级之后，可获得一定数量的经验点(Experience Points)和技能点(Combo Points)。其中技能点是用来提升每个连招等级的，最高为 10 级。在角色升到一定等级时，会出现新的连招，需要消耗相应的技能点才可以学到新的招数。

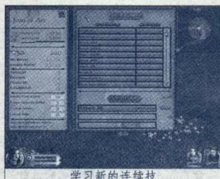


升级点的分配



能量攻击

3.经验点的分配：贞德的最高等级为 30 级。每次升级特别是到后期都将得到大量经验点。在游戏前期经验点主要是用来提升角色的体力(Hit Points)和能量的。而当以上两项提高到一定水平后，可用富余的经验点提升力量(Strength)、防守(Defense)、敏捷(Dexterity)以及领导(Leadership)四项能力。建议加强力量和领导两方面的能力。力量的提升(建议提高到 150 左右) 可以确保角色在战斗中一次重攻击或连续攻击就能将敌人击毙，领导能力的提升则可让角色带领更多的战士投入战斗(最多为 20 人，第七关收买雇佣军无此限制)。防守和敏捷的提升


学习新的连续技


投石车修好了

在实战中没有太大的意义。此外游戏中找到宝箱可以获得一些加强道具，如增加速度、敏捷的道具等，有些只能对某些武器有效，但实战中这些道具的效果都不如力量的增强有效，建议将获得的道具卖掉换钱。

4.弓弩的使用：游戏中大多数的战斗是攻城。往往我们冲进城去要面对四面如蝗的箭雨。因此在遇到铁匠铺时应购买大量的火箭，并配备弓和弩，因为战场上会拾取大量的箭，而不会提供合适的发射武器。这样在攻城战中，首先可以在城外向城内射箭，消灭城墙上的弓箭手，接着用火箭迅速轰开城门（一般消耗25发左右），不理会城内的士兵，先去城墙上把所有的弓箭手逐个剿灭。

5.城市功能：每个大的城市在攻占后，城内的食品店、铁匠铺和招募站就可以使用了。值得注意的是招募站，每个可选将领都可在此处补充队员。招募消耗一定金钱。比较实用的是两种类型的士兵：轻甲兵和重甲兵。前者的作用是用来操纵投石车、加农炮等大型武器的；后者则用于白刃战，重甲兵攻击力强劲，且十分耐打。

6.修造：修造是阿朗松的特殊技能。在战场上，如果你习惯于使用贞德一个人冲锋陷阵，也一定要把阿朗松公爵带在身边。在有木工棚的地方，只有阿朗松可以利用那里的资源造出投石车、加农炮等攻城需要的强力武器。因为有些城池是火箭无法攻破的，只有这些笨重的武器才能在敌人的城墙上打开缺口。

7.Boss战：大大小小的Boss战在游戏中很多，但Boss的攻击相对单调。在倒地起身后会发能量攻击，等能量攻击过后就可上前攻击了。但游戏后期的某些Boss十分勇猛，在Very Hard难度下甚至可将贞德一招击毙。所以要看准时机移动到敌人侧后方下手。

RTS模式

1.RTS的使用：从游戏后半段开始加入的RTS模式在实战中只能作为一个辅助手段。首先，RTS模式提供了基本的即时战略功能。在传统的RPG模式下按F2进入RTS模式，游戏将切换为俯视视角，建议将视角拉到最高（“-”键）可以俯瞰更广阔的区域，此时可点击小地图上的某一点查看该处情况。但出于读取游戏数据的考虑，能查看的只是选中角色周围的小范围区域。因此若调动队伍从地图的一端到另一端就是十分麻烦的工作了。玩家可像RPG模式一样用数字键直接选择某个将领和其全部士兵，也可以直接用鼠标左键拖拉的方式选中所希望的人物。（有关RTS模式下操作的问题可按F12查看游戏中的指南，在此不再赘述。）

2.战斗：很多时候我们将面临这样的情况，即在最初的战斗之后，角色的队员已经所剩无几（这是因为系统自行和敌人作战时不够聪明），因此无法使用RTS模式


招募站


一个小Boss


RTS模式下的战斗


大量的投石车正在攻城

继续战斗。所以原则上，RTS模式只适合玩家近距离调动部队，而实战的意义不是很大，大多数情况下的战斗，笔者倾向于在传统的RPG模式下进行。少数情况下，RTS模式的战斗是有用的。例如最后一关护送王太子的时候，在RTS模式里，可以命令查理七世去某个地点躲藏，而专心使用其他的角色抵抗敌军。在RPG模式是无法给王太子下命令的。但是RTS模式的战斗也要注意几点：首先，要把不希望加入战斗的角色和他的整个队伍都发送远离战场的地方，否则当角色的某个队员发现敌人后，会自动上前参战，此时整个队伍也将自动返回战场。尤其在最后一关要注意这一点。此外，在RTS模式下调动军队应避免经过森林、窄道等地，若实在需要经过此地，请切换到RPG模式下进行。因为游戏在RTS模式的寻路系统有问题，往往当一个小队抵达指定地点时，已经有半数的队员迷失或者卡在路上某处了。

3.攻城：RTS模式下的攻城战应该是游戏制作者推荐的攻城方略，因为这更符合实战的场面。RTS模式的攻城推荐使用投石车（造好后以3名轻甲兵驾驭鼠标右键点击城门即可），因为投石车的射程很远，可躲蔽城头弓箭手的狙击。投石车的缺点是效率低下，破城需要太长时间。但在某些任务中只能使用它。且投石车除了轰开城墙，还能用其逐一轰杀城墙上的士兵——只要您有足够的耐心。

攻略篇

十五世纪初叶，绵延已近百年的英法战争越来越向对法国不利的方向发展。1420年4月，英军征服诺曼底，迫近巴黎。法国被迫接受《特鲁瓦条约》，割让国土，并承认英王亨利五世为法国王位继承人。两年后，亨利五世与法王查理六世先后去世，英王室宣布未满周岁的亨利六世兼任法国国王，但法国王太子查理实际控制着法国中部和南部地区。

1428年夏秋，英军开始对战略重镇奥尔良发起攻击。屡攻不克，改为围城。半年后奥尔良的形势已经岌岌可危，若此城失守，法国南方将门户大开。查理王子困顿不堪，准备流亡海外。而恰在此时，一位注定要拯救法兰西的勇士正在帐外等待他的召见……

任务一　造访者

Mission One - The Arrival



主要目标

1.安全抵达奥尔良（奖励金钱：500；奖励经验：500）。

2. 将阿朗松公爵的讯息带给守城门卫（500；1000）。

次要目标

1.消灭路上所有的敌人（500；500）。

2.护送法国士兵抵达奥尔良（500；500）。

贞德和Jean de Metz出现在地图的东北角，目的地是南方的奥尔良（Orleans）。奥尔良公爵热切的期望着他们的来访，但是在出发前应趁机练习一下战斗技巧，特



别是组合技的使用，顺便熟悉游戏的升级系统。


敌人的头一个营地就在前方

峡谷的拐角处有英军的营地 de la belle ombre，这将是贞德初试身手的地方。面对蜂拥而上的敌人，应优先选择带有重攻击（Heavy Attack，B）的组合技或冲刺（Rush Attack，W+W）将其击倒，之后攻击地上的敌人（Down Attack，Q）。消灭所有敌人后（地图上的红色标记将变成蓝色）收集散落在营地各处的补给品，不要漏掉峡谷两侧高处的木箱。

沿着峡谷向前，不时会有小股英军出现，有些士兵躲在山坳里，为了提升经验值并获得杀死所有敌人的奖励经验，千万不可将他们遗漏。在石桥前，两名法国人将首次遭遇敌人的弓箭兵，可在远处利用弓箭将其射杀，也可以迂回冲到跟前直接砍杀，能够获得更多的经验值。

在地图中部，贞德遇到两名阿朗松公爵（Duke of Alencon）的信使，因为英军的阻击，他们无法将急信送达奥尔良。带上信使前进，他们也将成为贞德未来战斗中的帮手。（如果他们中途被杀不会影响信件的送达，只是不能得到奖励经验）。顺着峡谷在下一个拐弯处，消灭两侧山坳里的敌人，得到新的佩剑 Flamberge。

清除沿途的散兵，来到奥尔良城下，让信使叫开城门。

任务二　皇帝的反击
Mission Two - Imperial Counterattack

主要目标

1.到市政厅会见 Bastard of Orleans（-；500）。
2.在铁匠铺和补给商店交易（-；500）。
3.杀死全部入侵英军（-；2000）。
4.保护 Bastard of Orleans（-；1000）。
5.防止奥尔良居民被杀（-；1000）。
6.消灭波治的所有敌军（1000；800）。
7.消灭布洛瓦的所有敌军（1000；800）。
8.击退英将 William de la Pole（-；800）。
9.击退英将 John de la Pole（-；800）。

次要目标

不能被敌人攻入奥尔良（2000；800）。

必要条件

Bastard of Orleans 不能被杀。

市政厅位于城市的中心，贞德和 Jean de Metz 在那里见到了奥尔良的守将 Bastard of Orleans。他们的意见是一致的，要改变战争的形势，只有主动出击挫败英国人，打通去往南部卢瓦河（Loire）流域的通道。但此时英军已经抢先发起了他们的攻势，他们已经进入卢瓦谷地，奥尔良成为他们进一步侵占法国南部的眼中钉。

战斗已经迫在眉睫，贞德必须补充她的装备和给养。先在城里转一转，有很多箱子和木桶散布在各处，收集其中的回复剂。登上城墙，在东南角的箱子里有双手使的骑士之剑（The Paladin），和城墙上的士兵交谈，让他们加入贞德的战斗小队。在城西北的铁匠铺能够买到全身铠甲和提高攻击距离的装备黑星石（Black Star Opal），另外要买足火箭。

在东南角的商店购置补给之后，英国人已经兵临城下，叛变的卫兵大开城门，让敌人轻易冲了进来，并且开始屠杀平民（一旦平民被杀超过 18 人任务失败）。迅速赶到城门口，敌人正潮水一般涌过来。用火箭射向敌群，给他们最大的杀伤，在剩下少量残敌的时候，把这里的战斗交给附近 Jean de Metz 的小队。（要注意 Jean de Metz 在 HP 过低时将自动退出战斗。）因为此时第二批英国人已经进城，并直奔市中心而去。立刻赶回市政厅，这里的战斗要时刻守在 Bastard of Orleans 身边，直到将进城的敌人完全消灭。


抵御冲城的敌军

赶往城外，John de la Pole 在逃跑前扬言他还会回来的。放下城门，回去见 Bastard of Orleans，他也担心英国人会卷土重来，为此他希望贞德把相邻城镇布洛瓦（de Blois）和波治（de Bourges）的英军肃清。两个城镇的战斗相对平淡，但可以得到提高能量攻击的物品血石（Hematite Bloodstone）以及神之封印（Seal of the Living God）。

回城，在 Bastard of Orleans 处得到提高武器杀伤力的虎眼石（Tiger's Eye），并被告知英国人已经回来了，而且打算用大炮轰开城门。立刻到铁匠铺购得火箭（若老板已在上次战斗中死亡则无法购买），在城墙上向英军射去（首要的目标是那些点大炮引信的小兵），当只剩少量敌人时开城出去，在旷野里击退两名英军主将。

任务三　黎明的攻击
Mission Three - Assault at Twilight

主要目标

1.夺取营地 du pied fragile（2000；3000）。
2.夺取营地 du beau vallon（3000；8000）。
3.击败英将 Alexander de la Pole（1500；-）。



奥尔良的战役结束后，贞德和英军的统帅威廉·格拉泽爵士（Sir William Glasdale）打起了口水战，英国人轻薄的称呼让贞德感到被羞辱了，她期待着反击——战场上的兵戎相见。她占领了奥尔良周围的几个城镇，步步为营，向英军进逼。她派去的探子带回了可靠的情报，城外有英军的两个大营。

现在我们可以在贞德和 Jean de Metz 两个角色之间切换进行游戏了，因此要注意给未受控制的主角合理分配补给品，并及时分配经验点。如果 Jean de Metz 的 HP 耗尽同样会退出战斗。

向西侧的敌营挺进，首先是邻近河边的 du pied fragile。消灭大营里的士兵后，在营地东侧的山沟里还有一队残兵，从他们身上找到钥匙（Prison Key），用它打开大营正南面监狱的门（也可以利用 Jean de Metz 的开锁技能直接打开）。

从被捕的探子身上得到拉海尔将军（La Hire）即将增援的信件，但眼下 La Hire 将军还派不上用场，英军的增援部队已经向 du pied fragile 大营袭来。可以利用营门的开和关闭每次把少量敌人困在大营里，逐渐消灭，另一个策略是骑上大营里的战马冲向敌阵。


骑马冲锋

接下来只剩下西面的 du beau vallon 大营。它的正面防守十分严密。因此保险的策略。是沿着河边直达东侧的训

练场，从后门杀入营地。战斗结束后，Alexander de la Pole会带领另一队士兵赶来，但他已是强弩之末，改变不了被击败的命运。

任务四 土莱大捷
Mission Four - Victory in Tourelles



主要目标

1.攻克土莱（2000; 10000）。
2.占领圣奥古斯汀（1000; 3000）。
3.营救Jean de Metz（-; 5000）。
4.帮费波的牧师找回被劫的财宝（3000; 3000）。
5.帮费波的议员找回避难的居民（-; 5000）。

次要目标

1.占领所有英军大营（3000; 10000）。
2.释放法国俘虏（-; 5000）。
3.击败格拉泽爵士（-; 5000）。
4.击败William de la Pole（-; 5000）。
5.击败Alexander de la Pole（-; 5000）。
6.击败John de la Pole（-; 5000）。
7.击败塔尔博特男爵（-; 5000）。

奥尔良周围的战斗结束了，贞德来不及庆祝，她明白，如果想把查理七世送上皇帝宝座，就要尽快控制卢瓦河谷。可是通往河谷的一条要道有英军驻守着，他们龟缩在土莱（Tourelles）和圣奥古斯汀（Saint Augustin），并且在圣奥古斯汀塔楼上筑起强大的弩机，居高临下，成为固守土莱的屏障。

现在，理论上我们可以使用拉海尔和阿朗松公爵投入战斗了，他们某些方面的能力可以和贞德互为补充，例如拉海尔的重攻击就十分强劲。不过控制几方作战容易顾此失彼，因此原则上还是以贞德的战斗为主。


圣奥古斯汀塔楼

如果要完成所有的次要目标，我们先向东边的几个营地发起进攻，首先是河岸中部的圣尚勒布朗（Saint Jean le Blanc），救出两个俘虏会得到些许英军的情报，而击败William de la Pole会得到营救Jean de Metz的监狱钥匙。向南，接连攻克le fort和de la petite coline。（后者建议由拉海尔攻取，可得到强力的狼牙棒。）在东南方有敌人最大的营地de l'eau bleue。这里的守兵数目众多，且入口狭小，易守难攻，应率先将敌楼上的弓箭手射杀，再将小股敌人引入狭窄的谷地，逐一解决。击败格拉泽爵士可得到大门钥匙（Gate Key），这是用来开启圣奥古斯汀塔楼的。

向西有铁匠铺，购得大量火箭后进入西面的de la foret sombre森林。塔尔博特男爵（Lord Talbot）是个很厉害的角色，在损失一半HP值之后会招来大量弓箭手，要小心应付。战斗结束后d'Illiers的增援部队已经抵达费波（Fierbois），从森林往西在教堂南面的路口和大部队汇合。

接下来艰苦的土莱攻坚战就要打响。贞德的大队人马一路北上，抵达圣奥古斯汀，而阿朗松的小队早就埋伏在附近，西面有法军炮兵，将在攻城时给予火力掩护。先去海边小屋将Jean de Metz救出，在炮声中冲进圣奥古斯汀塔，到楼上摧毁六座弩机，使敌人无法从此攻击土莱的攻城队伍。冒着纷飞的箭雨冲进土莱要塞。John de la Pole败退后将留下强化弓箭的道具紫翠玉（Alexandrite），上城墙，把多如牛毛的弓箭手一一射杀。搜索城内，得到阿金库尔之剑（Sword of Agincourt）。

返回费波，还有两段小插曲。白袍牧师请求贞德找回被劫掠的财宝。去教堂，不出意外已经没有英军的残部了，直接让马车夫把货物拉回即可。奖赏是一把等级达10级的圣凯瑟琳之剑（Saint Catherine de Fierbois）。而褐袍议员希望贞德找回出外避难的5位市民，他们都迷失在东北方向的Foret Fierbois森林。

任务五 横扫卢瓦河
Mission Five - Cleaning up the Loire

主要目标

1.攻克Jargeau（3000; 13000）。
2.击败William de la Pole（1500; -）。
3.杀死John de la Pole（1500; -）。

次要目标

1.与Dunois汇合（-; 1000）。
2.摧毁Jargeau四周的敌楼（1000; 5000）。
3.救出三位法国将军及其部下。
4.找回Rouvray村民失散的孩子（-; -）。

必要条件

拉海尔、Jean de Metz、阿朗松不能被杀。



英军失去了卢瓦河谷的门户，法国人即将长驱直入。出征的队伍在奥尔良东城门集合。从现在开始游戏中的RTS模式可以使用了，理论上我们可以让4位战将各自带领队伍袭取不同的目标，但是出于操作方便的考虑，一般情况下只在RTS模式下执行远程人员调动，而战斗仍然以传统方式为主。

从奥尔良向东，整个东北方向上有大量的敌人以及他们的营地。如果贞德的等级不能升到25级左右，这里的战斗还是很能消磨时间的。途中注意收集钥匙，释放被关押的战俘，还有一些重要卷轴。这一地区有两个营地比较重要：在靠紧河边的Rouvray，一对夫妇在寻找失散的孩子。这个男孩跑散在村子东侧的大桥旁，但找到他之后会涌出大量敌人，能不能把孩子活着领回去就要看运气了。而在最东北角的Saint Florent Le Saumur能收集到大量的火箭。

从Saint Florent Le Saumur沿路南下，将半途释放的俘虏加入队伍，去河边小镇消灭那里的英军。石桥对面遥遥相望的就是坚固的Jargeau要塞。城墙上的防守十分严密，因此聪明的策略是从东城墙下的小路绕到要塞北面宽阔的平原上。城外驻守着英军的炮兵和大量步兵，暂时绕过他们的防线，到平原的最南端和老朋友d'Illiers的炮兵会师。休整一下，让天才的工程师阿朗松在木工棚修造大炮，并且去平原西面的St.Aignar镇释放战俘选做炮手，而Dunois率领的另一支炮兵队也驻扎在附近，一并派往Jargeau增援。

（在RTS模式下）指挥炮兵轰击Jargeau最南侧的城墙（若攻击正门容易招来敌人屠杀d'Illiers的炮兵）。用火箭将城外的英军全部歼灭，再冲进城，先对付城墙上的箭手，然后才是城内步兵。最后无能的William de la Pole被围困在城中的塔台上。战败后他会溜走，而他的帮凶John de la Pole则被送去见上帝。


绕到堡垒后面发起总攻

任务六　双城之围

Mission Six - The Sieges of Meung and Beaugency

主要目标

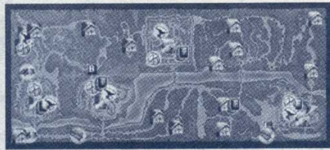
1.攻克 Meung(3000;15000)。
2.击败 Beaugency(3000;15000)。
3.夺取卢瓦河南岸的所有村镇(2000;10000)。
4.夺取卢瓦河北岸的所有村镇(2000;10000)。
5.击败塔尔博特男爵(1500;-)。
6.击败格拉泽爵士(1500;-)。
7.击败 John Fastolf(1500;-)。
8.击败 Scales 男爵(1500;-)。

次要目标

1.伏击车队并阻止其开进 Meung(2500;5000)。
2.击败 Bedford(2000;-)。
3.释放 Meung 的囚犯(-;7000)。

必要条件

所有法军将领不能被杀。



英国人退守着北岸两个重要的堡垒——Meung 和 Beaugency,这是他们在河谷的最后势力。贞德的队伍还在南岸休整,在刚刚攻克的 Jargeau,每位将领都在招募站补充了兵源。接下来大军向西开进,接管南岸最后的 3 个村镇。Chateaudun、Montargis 的战斗平淡无奇,但 Jean de Luxembourg 的驻守地 Loches 有大量弓箭手,易守难攻。

推进到南岸的西尽头,首先会碰到河对岸的 Meung 要塞。把手下的士兵远离弓箭手的射程之外埋伏到城门两侧,等待城内为英王运送财宝的马车出发,迅速出击将其围剿。此后战斗的要点是突破城门,可以让阿朗松在西侧的木工棚建造投石车,在 RTS 模式下轰击城门,不过一辆投石车的效率实在太慢,推荐用火箭直接轰击城门,破门速度会快得多。

城内的战斗同样要先剿灭城墙上的守敌,这个任务有一部分可以让投石车来完成。而消灭城内的士兵会得到许多钥匙,用来释放被关押在城内各处的平民。在城墙上的 Alexander de la Pole 将军死后,Regent Bedford 会出现在招募站附近,这是个威力巨大的家伙,只是有点笨,他逃跑后会留下拉海尔专用的流星锤。

从 Meung 出南门,收复奥尔良城西的土地,接着就可以向 Beaugency 进发了。突破城门后,在门口就会遇到老冤家塔尔博特和新对手 John Fastolf 以及 Scales 男爵,因为城内和城墙上的守敌多如牛毛,因此首要的还是剿灭箭手,再和主将交锋。Beaugency 的战斗要仔细搜索残敌,特别是城外的角落。


轻甲兵各就各位

Beaugency 陷落后,通往英军最后据点的路线就畅通了。先解决 Tours 等几个外围村镇,然后在西北角最后的营地找到先前逃出 Beaugency 的英军主将。一番较量后,格拉泽爵士只能灰溜溜的逃走。

任务七　僵持

Mission Seven - Impasse



主要目标

1.攻克 Saint Pierre le Moutier(4000;20000)。
2.攻克 La Charite sur Loire(6000;20000)。
3.攻克 Varzy(2000;10000)。
4.杀死 des champs du nord 大营的英军(-;8000)。
5.保护 St Thomas 的居民不受劫掠杀害(-;8000)。
6.从敌营收集 100 桶黄金并运回 St.Thomas(1500;-)。
7.袭击敌人运输队(-;8000)。
8.杀死 Matthew Gough 和 Martin Gough(各:3000;-)。
9.杀死 Perrinet Gressart(5000;-)。

次要目标

1. 占领 Decize、Donzy、de Cereyla tour、de Pouges les Eaux 以及 du Bois 等地(各:2000;8000)。
2.在雇佣军和英国——勃艮第联军之间挑拨离间(-;-)。

必要条件

所有法军将领不能被杀。

格拉泽爵士逃走了,英国人变成了一群乌合之众,可是他们和勃艮第人(Burgundian)联合起来收买了一支雇佣军,企图阻挡国王的大军向兰斯(Reims)挺进。

出发点在西北角,刚下山就可以看到雇佣军盘踞的堡垒 Saint Pierre le Moutier。在正门口,正有一队给驻守各个村庄的雇佣军分发财宝的马车驶出,这些黄金都是从穷困的法国百姓手里劫掠来的。因此我们首要的任务是把这些黄金夺回来,重新送回人民手中。

整个区域大约分布着 150 桶金子(地图上黄色标志的地方),我们只须找回 100 桶就可以完成任务。事实上,在 Saint Pierre le Moutier 要塞周围的村庄里我们就可以收集够这个宝贝。所以放下 Saint Pierre le Moutier 不管,先把环绕此城四面的村庄全部攻下,并收集金子。它们是西面的 Decize,东面的 des champs de nord、Varzy、Donzy、de Cercy la tour 以及南面的 de Pouges les Eaux。别忘了连运送金子的马车一起毁掉。


桶墙铁壁被攻破了

在东北角的 St Thomas sur le pout 会碰到攻击村民的雇佣军。如果金钱足够,可以将他们中的大部分雇佣过来,与剩下的敌人撕杀。(如果反目的雇佣军杀掉了足够的英国人,将激化他们之间的关系。)战斗结束后,恼羞成怒的 Matthew Gough 赶来挑衅,战败后他只能跑回要塞躲起来。接下来将拉开攻打 Saint Pierre le Moutier 的帷幕。城破后,在门口和 Matthew Gough 还有一战,但很快他将往后山逃去。清理完城内的士兵后,轰开后城门,Gough 兄弟在后山的教堂前作奋力一搏,但是 Martin Gough 很不走运地上了天堂。

金子已经足够多了,到 St Thomas sur le pout 去和那里的议员谈话,他们首先会请求贞德协助他们出去寻找食物。护送两名村民到农场搜索,在离开的时候敌人出现了,消灭他们,并回村正式向村民移交金子。

下面可以继续往南挺进,经过中部的 de Bois 以及它南面的深山老林,抵达桶墙铁壁一般的堡垒 La Charite sur Loire 城下。(途中尽量收买敌军的轻甲士兵,以准备攻城武器的使用者。)首先的工作是从雇佣军的手里夺下制造武器的作坊,然后就交给阿朗松,他将造出足够多的投石车,向坚固的城墙中部输送炮弹。(投石车的攻击距离较远,处于守敌弓箭的射程之外。而用加农炮攻城则会不时损失人手。)

城破之后,让其他将领从一侧的城门突入城内,贞德则冒着飞蝗一般的箭雨向城墙缺口处冲锋,雇佣军的首领 Perrinet Gressart 将出现在那里。这个强悍的家伙战败后会逃上山躲起来。把城内的敌人消灭(可释放城楼里的法军俘虏做帮手),在后山上重新找到 Perrinet Gressart,他的死期已经到了。

任务八　加冕之路
Mission Eight – The Road to Coronation

主要目标

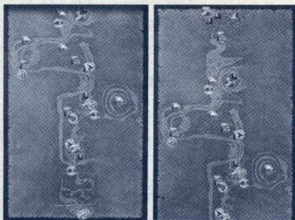
1.攻克 Auxerres 并护送查理七世安全抵达（5000; 17500）。
2.攻克 Troyes 并护送查理七世安全抵达（5000; 17500）。
3.击败 William de la Pole 和 Jean de Luxembourg（4000; –）。
4.护送查理七世安全抵达兰斯（–; 20000）。
5.加冕前查理七世的声望达到 80（–; 10000）。
6.击败格拉泽爵士（2000; –）。
7.击败 Fastolf 男爵（2000; –）。

次要目标

1.占领 Chalons 要塞。
2.查理七世的声望达到 90（–; 25000）。
3.击败 Scales 男爵（2000; –）。
4.营救 Auxerres 被捕的老人（–; 5000）

必要条件

1.查理七世不能被杀。
2.阿朗松不能被杀。



雇佣军的溃败使英军的防线支离破碎，他们即将失去广袤的法国南部，他们知道，唯一扭转战局的希望就是阻挡太子查理七世去兰斯加冕。

我们的目标是北方的兰斯，敌人已经在沿路层层设防。让查理太子和大部队同行显然不是一个好主意。因此让贞德的队伍作为开路先锋。穿过南部的森林地带，呈现在眼前的是法军控制的 Auxerres，但这是一个陷阱。贞德的部队刚进入外城，就发觉所有的士兵都是英国人假扮的。击败门口的格拉泽爵士后，上城墙救出被挟持的老人，可以为查理太子赢得声望点。让阿朗松护送太子抵达 Auxerres，并放下城门，防止敌人骚扰。

向北，Troyes 城的守兵相当多，在这里击败 Fastolf 男爵，并且要攻取城东螺旋形的村庄 de la montagne du lion（因为只有完成所有的次要目标并占领所有村庄才刚好能达到 90 点的声望）。护送太子来到 Troyes，因为城门已经攻破，不能有效抵御骚扰之敌，可派阿朗松驻守在南门，而让太子去城墙上躲起来。

贞德队伍继续往北，在 Sezanne sur Champagne 会碰到 Scales 男爵。然后逐个攻取附近的村寨，并占领有护城河环绕的堡垒 Chalons。购买到足够的火箭，进入 Chalons 北面的森林，那里埋伏着大量弓箭手，清除他们之后，圣洁的兰斯就在眼前了，阿朗松那里将面对南北两个方向的英军试图冲城，而贞德将在兰斯的脚下碰到最后的抵抗——William de la Pole 和 Jean de Luxembourg 的残兵，这些卑鄙的家伙注定不可能改写历史。

随着法国在百年战争中的辉煌胜利，兰斯的人民沉浸在到无比的喜悦之中。他们举行盛大的欢迎典礼来迎接胜利抵达的勇士，赞颂他们拯救法兰西和护送太子伟大功绩。法国的王太子查理七世，很快将成为这个伟大帝国的新皇，贞德获邀出席他的加冕典礼。

新皇已经身着圣装在宫殿中等待加冕，贞德的战友们纵马进入城堡，面对人民的夹道欢呼他们不停的举手施礼表示感谢，他们沉浸在无限的自豪里，被生机勃勃的生命簇拥。



兰斯城下

贵族们虔诚的为查理七世献上璀璨的王冠，整个宫殿里回响着欢呼和掌声。最后，皇帝坐上他象征权力的王座，在嘹亮的军号声里宣布法兰西的王权正统得以沿续。

英雄们踏上地毯，等待逐一向新皇致以敬礼，并将他们的名字记取，永远载入法国的史册。每位勇士都会根据功劳和战绩得到黄金和普通人梦寐以求的土地。

宫殿里的目光最后都投向奥尔良的少女。但是贞德，不要求奢侈的仪式也不要求惊人的财富，皇帝感谢她为法国解放所作出的贡献，这已经使她足够满足。

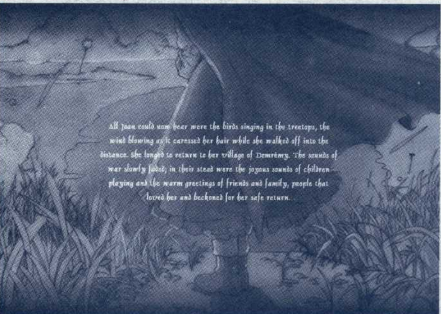
没有人注意到她卸下了征战的铠甲……如今，萦绕在她耳际的只有鸟儿的歌唱。微风拂过她的头发将她送向远方，她满怀还乡的渴望。战争的硝烟已经淡去，取而代之的是孩子玩耍的欢叫和亲朋好友美好的祝福。爱她的人们正期待她平安归来。■







大结局







我对苏美尔文明的看法

文/波西米亚风

诞生于美索不达米亚地区的苏美尔文明，在《文明III征服世界》中被设置为科学型和农业型文明。

首先来看一下科学型特点：初始科技为青铜术，在进入新时代时，免费得到的一个新的科技，建设实验室等科技建筑费用减低。这个和以前一样，没有太多需要描述的地方。

重点看看《文明III征服世界》里面新增的属性——农业型：初始科技为制陶，建造引水渠等相关设施费用减低。城市中心一格多产出一个粮食，灌溉沙漠将多得到一个粮食的加成。这是一个相当不错的属性。要知道，在早期实际的比拼就是看谁扩张得快。借助于在城市中心额外赋予我们的一个粮食，农业型文明可以在早期做到快速扩张。

举个很简单的例子，在一个最基本的环境下(每格2粮1盾1金)，则农业型文明城市起始收入是5/2/2，非农业型文明是4/2/2。在不考虑作业的情况下，农业型文明达到满足移民生产至少需要3个人口这一条件需要2×20/3=14回合，而非农业型文明需要2×20/2=20回合。是不是看出点什么？14/20的优势几乎接近于神级电脑对我们的优势。这在前期可是十分重要的，凭借这一点，我们可以在早期完成快速扩张。既然农业型文明的优势在于城市粮食产量高，那么最有效的扩大这种优势的方法就是——写到这里，作为一个比较高级的《帝国时代》玩家，我几乎立刻想到一个名词——塔爆，而在这里，我们就把能扩大农业文明优势的方法称为"城爆"。我的意见就是：不只是苏美尔，所有的农业文明在早期最重要的事都应该是玩命的开城，能开多少是多少。城开得越多你的优势就越大。

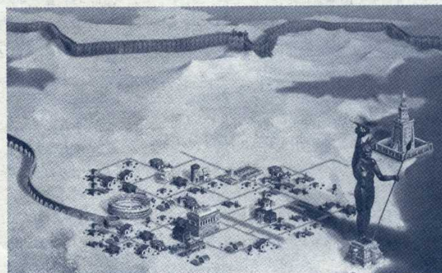
再来看看苏美尔的特色兵种——苏美尔武士：数值1/2/1；造价10。是在武士的位置上取代矛兵的一个特色兵种。这玩意没啥其他优点，就是便宜。相对于矛兵20盾的造价，他只需要区区的10盾。既然前面说过了，农业文明最重要的就是在前期进行城爆，那么一般来说，城开多了难免就会防守空虚，以致于让敌人有机可乘。但是苏美尔文明可以凭借这一廉价的兵种，让敌人没有任何可乘之机。通过数量庞大的恩基度勇士部队，任何在前期侵犯苏美尔的行为都是愚蠢的（你甚至可以在敌人进攻你的时候仍然从容不迫地生产移民）。我的看法是：苏美尔武士加农业型属性真是前期的绝配。

再看看苏美尔的前期科技是陶器和青铜术。这里很抱歉，快攀数学的方法在苏美尔这里行不通，如果愿意一试的话，那就试试研制铁器吧。但是比较遗憾的是：铁器这项科技的花费并不算高，而且扇入只有青铜术这一项，电脑通常会很快地研制出来。

因为苏美尔是无法出武士的，利用暴武士转剑士的方法是行不通的。所以苏美尔要达到形成有进攻能力的部队的时间要比其他文明要晚一些。但是这完全不要紧。在早期为了充分发挥苏美尔武士的优势，我们所要做的就是积极宣战，消极防守。凭借数量庞大的武士部队，任何来犯之敌都将大吃苦头。你可以乘机强取毫夺。

最后一提的是关于封建制度的问题，在封建制度下加速方式是强迫劳动（也就是减人口）。乍看可能很符合人口能够快速增长的苏美尔文明的胃口，但是加速所带来的人民不满情绪是很难消除的（20回合），一但你采取这种方式，那么为了防止人民暴乱。你所要做的除了最大限度地利用宪兵上限和奢侈品以外，你也可以在人民不满的时候生产工人（城里不干活就把他赶到城外去干活^_^），然后等人民情绪稳定后再一脚把他踢进城去……另外还要注意就是为了弥补中心城市加速所带来的人口损失，可以采取让偏远城市生产工人进入中心城市的办法来保证人口。另外封建制度最要命的一点就是在这种体制下支持的部队数量是5/2/1（果然是封建制度，中央弱得一塌糊涂……），这很不利于供养大批的军队。再加上封建制度还有轻微的厌战情绪。现在我对封建制度颇有微词。关于这种制度究竟该如何使用？还需继续深入研究。

总之，概括一下苏美尔的用法就是：爆城，暴苏美尔武士，前期积极宣战，消极防守。（我打SID级的时候除了前面7回合是处于和平外，其余在整个古代都是在战争中度过的）■



秘集市

虚幻锦标赛 2004 Unreal Tournament 2004

单人游戏中按【~】键进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

代码	功能
allammo 999	所有武器弹药数 999
allweapons	获得所有武器且弹药全满
loaded	获得所有武器
suicide	自杀
quit	退出游戏
exit	退出游戏
playersonly	时间停滞开关
god	刀枪不入模式
ghost	穿墙模式
fly	飞行模式
walk	正常行走模式
killbots	消灭所有的电脑对手
addbots #	添加指定数量的电脑对手
stat game	显示游戏状态
stat fps	显示画面刷新帧数
stat net	显示网络游戏状态
stat audio	显示音频状态
stat all	显示所有状态
stat none	关闭状态显示
behindview 0	第一称视角
behindview 1	第三人称视角
FOV #	改变视野角度为 #
setname (X)	改变玩者名称为 X
switchteam	改变所属团队
open (X)	开启指定地图名称 X
setgravity #	设置引力数值 #
setjumpz #	设置弹跳高度值 #
setspeed #	设置游戏速度值 #
slowmo #	设置慢动作数值 #
setres WxHxD	改变屏幕分辨率如 1600x1200x32
togglefullscreen	全屏及窗口模式切换
teleport	主角被传送到准星位置
summon xweapons.redeemerpickup	获得 redeemer
summon xweapons.assaultriflepickup	获得 assault rifle
summon onslaught.onsavrilpickup	获得 avril
summon xweapons.bioriflepickup	获得 bio rifle
summon xweapons.flakcannonpickup	获得 flak cannon
summon onslaught.onsgrenadepickup	获得 grenade launcher
summon xweapons.painterpickup	获得 ion painter
summon xweapons.sniperriflepickup	获得 lightning gun
summon xweapons.linkgunpickup	获得 link gun
summon onslaught.onsminelayerpickup	获得 mine layer
summon xweapons.minigunpickup	获得 minigun
summon xweapons.rocketlauncherpickup	获得 rocket launcher
summon xweapons.shieldgunpickup	获得 shield gun
summon xweapons.shockriflepickup	获得 shock rifle
summon utclassic.classicsniperriflepickup	获得 sniper rifle
summon Onslaught.ONSHoverTank	生成一个 Goliath
summon Onslaught.ONSPRV	生成一个 Hellbender
summon xweapons.supershockriflepickup	生成一个 instagib shock rifle
summon Onslaught.ONSHoverBike	生成一个 Manta
summon Onslaught.ONSAttackCraft	生成一个 Raptor
summon Onslaught.ONSRV	生成一个 Scorpion
ummon OnslaughtFull.ONSGenericSD	生成一个 TC-1200

〖测试:NA PAGAN　提供 A〗

轩辕剑IV 苍之涛

游戏中可以简单的进行武器复制，具体方法是：先存档，不要装配复制的武器，然后进入换武器的画面，也就是可以看到武器列表以及武器图案的地方，然后直接按右方的图案并选择读档，在武器列表上的武器就复制到刚刚读取的纪录里面了。

〖测试:NA BIGFOOT　提供 C〗

芝加哥 1930 Chicago 1930

游戏中输入下列代码获得相应功能：

代码	功能
GHOST	隐形
DISPLAY	在地图上显示所有 NPC
BINGO	无尽弹药
WINNER	当前关卡立即获胜
IMMUNITY	刀枪不入
BLOOD	血腥模式
WEAPON ID	获得指定 ID 的武器
MATRIX	获得无尽的慢动作时间
CHROMA	改变玩者的颜色
OPTIMIZE	优化用户内存管理
CESTLAZONE	显示脚本区域
I AM THE WINNER	当前战役获胜
CAMPAIGN X	调入战役名称 X
PCSIGHT	启用玩者的视野指示
LIGHT	启用光线指示
REPORT	显示详尽战役状态报告
SEEKANDDESTROY	显示所有搜索点
SARKOZY	安全的内存分配
LUKAS	踢出玩家
WIN	当前燃物立即获胜
WAKEUP	当前选定的 NPC 醒来
UBIQUITY	不在雷达上显示所有角色
STATUS PC	显示所有玩者的当前状态
STATUS SHADOW	角色缓存状态显示
STATUS HARDWARE	硬件使用状态显示
STATUS FRAMECACHE	角色缓存系统信息显示
SPHERE	显示影子多边形框架
SHADOW	显示自由影子多边形
SAN PETRUS	消灭所有选中的玩者
ROTER ALARM	警告当前关卡中的所有 NPC
RAILROAD	显示铁路
PROJECTION	显示所有 3D 区域
PAMELA ANDERSON	使近战中的敌人变傻
NUKE	消灭关卡中的所有对手
NOISE	显示玩者的行动噪音
MOTION	显示所有可移动障碍物及门
MORPHEUS	踢出选定 NPC
MISTER SANDMAN	玩者打个盹
LOOSE	当前任务立即失败
LEVEL TEXT	显示当前关卡的所有文案
LAST MAN STANDING	除了选定 NPC 其它全都变为土著
HONOLULU	选定 NPC 变为土著
HIGHLANDER2	所有敌人刀枪不入
HIGHLANDER	所有玩者刀枪不如
HELP	显示帮助信息
HADES	消灭选定 NPC
GOLDENEYE	所有玩者之间刀枪不入
FULLHOUSE	所有玩者获得所需弹药
FREEZE Freeze	当前关卡所有 NPC 解除定身
FORGET	检查当前内存状态
FPS	显示画面刷新帧数
EZB	获得金钱
EULER	显示寻路指示
ELEVATION	显示角色之间关联状态（黄红为交错、兰为高低、白为移动）
EINSTEIN	显示所有 3D 障碍物
DIES IRAE	召唤神力打击敌人
COMPANIES	显示团队成员
CALL	召唤玩者
BUD SPENCER	所有对手晕倒
BIG BROTHER	显示角色信息
BABYLON	在屏幕上显示所有 NPC 位置
AWARE	显示所有 NPC
ASSERTFALSE	确认
ALARM	增援抵达
AI	显示人工智能信息

〖测试:NA PAGAN　提供 A〗

复活·秦殇前传

要想在游戏中复制物品，只需要打开游戏安装所在的文件夹\Program Files\目标软件（北京）有限公司\复活\System\game，其中有存档文件 player_01.gam。

以窗口模式运行游戏（方便切换窗口进行相关操作），按以下步骤进行：

① 丢弃你想复制的东西，如金钱、天书、装备、材料之类；

② 保存游戏进度到第一个档位；

③ 切出游戏窗口，在游戏安装目录中找到文件 player_01.gam，将其文件属性该为只读并去掉存档属性；

④ 切回游戏窗口，读取进度一，地上就是你想复制的物品，将其拣起，然后保存到进度一；

⑤ 读取进度一，地上仍然出现刚才捡起过的物品，重复步骤④，即可无限获得该物品。

⑥ 复制足够之后，保存到其它进度档。

〖测试:NA BIGFOOT　提供 C〗

真·倚天屠龙记

在游戏刚开始，年幼的张无忌被人关在屋里，出来去武当山的那条路上，走到路边上，连续按【Z】键可不断提升经验值，很快就能章到 99 级！

〖测试:NA BIGFOOT　提供 C〗

刀剑外传·上古传说

游戏中完成所有任务并得到刀剑天书后，打败蚩尤，游戏通关。此时重新载入档案，在村子里和村民说话，就会开启最终任务，有貂禅、闻太师等。

〖测试:NA BIGFOOT　提供 C〗

〖测试:有效〗经编辑部实际测试通过

〖测试:NA〗未经编辑部测试

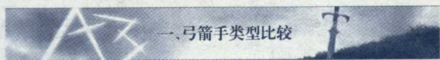


A3弓箭手百炼成钢完整攻略

文/荆广斌



弓箭手是《A3》中新增加的职业，以敏捷的速度给人留下深刻的印象，最大的特点是善于远距离攻击，把各种属性附加到自己的弓箭上来给敌人造成巨大伤害。弓箭手还有一些比较实用的辅助技能，比如增加自己攻击的准确率，短时间提高防御力等等。经过1个多月的锻炼，笔者的百级弓箭手之路也是蹒跚而过了，这里给喜欢练弓箭手的新人玩家一些经验心得，以备不时之需吧。



《A3》中的弓箭手主要分为两种：一是弓手（敏捷型弓箭手），攻防平衡，每升一级加3点力量3点敏捷；另一种是弩手（力量型弓箭手），侧重攻击，每升一级加4点力量，2点敏捷。

弓手和弩手的区别，就在于一个防御高攻击低，一个攻击高防御低。从属性关系上看，每2点力量增加1点攻击，每2点敏捷增加1点防御，弓手攻防略为平均。而从武器装备上看，则是弩手比弓手更占优势。

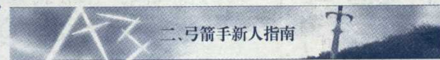
首先说武器，商店里最高级别的暗杀弓和变形弩，它们的属性分别是：暗杀弓，攻击117~142，力量需要270，敏捷需要256；变形弩，攻击89~193，力量需要350，敏捷需要176。

通过计算：暗杀弓与变形弩最高攻击力相差193-142=51；暗杀弓敏捷需求高出变形弩80点，也就是说，拿此弓者的基本防御力比弩高40点；反之，变形弩比暗杀弓者的力量高80点，用此弩者的攻击力高出弓40点。加之武器上的附加攻击，可以看出，弩手在武器上的优势远远高于弓手。

然后看装备。以商店中的最高需求装备为例：弓手轻灵头盔防御26、需要力量270、需要敏捷256，弩手坚定头盔防御26、需要力量350、需要敏捷176。

由此可见，弓手和弩手在装备上的差距是额定的，基础防御相同的情况下，通过敏捷和力量上的加成，额定防御力和额定攻击力与武器需求一样，均相差40点。这样一来，弓手装备上的优势几乎看不出来，而弩手武器上的优势却非常明显。

俗话说，最好的防守就是进攻，所以，经过以上分析，我最终选择了走力量型弩手的修炼路线。



进入游戏时，先做新手任务，跟城市中的NPC简单对话，顺便可以了解城镇中各个NPC的主要用处，熟悉一下环境。需要注意的是，如果在与NPC对话中选择错误，将无法再继续进行新手任务，选的时候看清楚。完成全部新人任务的奖励是角色可以提升到3级，获得1个复活药、3个属性宝石、720 知识值、钱1万6千、3个技能卷轴。

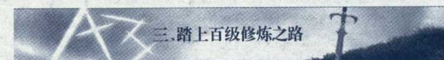
做完新手任务，玩家可以去NPC商人那里接任务，完成后会获得经验、金钱和知识值，以及可以镶嵌在武器上的宝石。科纳多城镇的任务NPC有：治疗商人艾密叶，她要你帮助消灭的怪物有巨枭、黑特、梦魇、嗜血祭祀、堕落祭祀；武器店商人迪弗克，他要你消灭的怪物有鬼卫、暗影、魔翼、腐尸骑士；绝斗场管理员阿斯克，他要你消灭的怪物有树精、食人花、半人鱼、毒刺、黑沼祭祀、黑沼魔狼、巨魔蜥；治疗商人理杰斯，他要你消灭的怪物有黑暗巨枭、神殿守卫、魔骑士、巡殿魔犬、鬼卫队长。玩家可以根据自己的等级去找相应的NPC接适合自己的任务，这些任务都是可以无限次接，不想做也可以放弃。

对于新手来说建议还是先找艾密叶接任务。艾密叶的任务有几个分支，弓箭手初期建议安安稳稳的在城门口打巨枭就好，因此在回答问题的时候注意选择“坚持不懈”的选项。虽然任务多有些枯燥，但这是最稳妥的办法，当然等级升高后你也可以挑战其他的任务。做任务得到的宝石，可以嵌在铠甲和武器上，但是个人觉得初期不需要那样做，因为前期你所面对的怪物都是无属性攻击的。至于弓箭手初期的装备方面，就看自己的需要了，一阶的装备不管是皮装还是革装，都差不多，没有必要换。商店里装备的价格贵的吓人，一般的新手根本买不起，所以建议初期打到什么就穿什么，没必要浪费钱去买装备。如果打到了别的职业比较好属性的装备，可以考虑卖给其他玩家来小赚一笔。

说到养宠物，大家可以根据个人喜好。初期的悟作用太小，系统送的宠物是没属性的，建议弓箭手初期不要花太多精力在宠物上，不如把它卖给NPC商人赚点钱。

好了，一个新人弓箭手必备的知识都告诉各位了，现在就出城开始练级之路吧。





弓箭手初期的练级是相当辛苦的，一没防、二没攻、三没技能，简直痛苦死了！一级的法师对巨枭伤害是61~64，一级的战士对巨枭的伤害是32~55，一级的圣骑士对巨枭的伤害是26~48，一级的弓弩手对巨枭的伤害是18~38，并且初期的弓箭手准确率在这些角色里是最低的，经常对怪物造成0的伤害。另外，出双倍伤害的几率相比法师和战士低很多，而弓手第一个技能冰箭要11级才能学，一个人的话，练级速度比蜗牛还慢，所以很多弓箭手都是和别人组队一起练的。对此，大多数弓箭手都会抱着远大的理想——未来PK中数一数二的人物，和足够的耐心——为了美好的未来，慢就慢点吧！所以既然选择了弓箭手，那就认真走好每一步吧！

选择走弩手路线的玩家，可以积蓄5万块钱先给自己买把弩，最初期的弓和弩所需的力量和敏捷都是一样的，但是攻击力上弩就大多了。然后把做连环任务得到的3个宝石，全部砸到弩上。因为弓箭手最初期的武器正好就是各个属性都只能加一点，所以前期就没有必要换武器。这把弩大概能用到14级。

ONLINE GAMES



10级之前，就在戴莫斯练，基本上是5~6箭可以杀死什么怪就拿什么怪练级，顺序是黑特、梦魇、嗜血祭祀、堕落祭祀，注意不要被怪物围住，咱是远程攻击的，拉开和怪物的距离才是保命的关键。戴莫斯最厉害的怪就是堕落祭司，攻防血都很高，在下一张地图诸神黄昏，也有很多，所以没必要在一个地方死练，头脑要灵活些（诸神黄昏入口在地图的右上方）。10级之后，就可以利用城里的传送魔法师花钱传送到其他区域了。在去诸神黄昏前，别忘记接迪弗克的任务，然后利用传送魔法师传到诸神黄昏，价格是500块。

接迪弗克的任务时，可以将目标定为鬼卫，因为弓箭手的冰箭1级技能书就是鬼卫出的，有了技能以后练级就会更快一些。当你11级会冰箭后，你就要多注意自己的魔力。弓箭手的魔力本来就很少，而技能又很费魔力，所以出去练级时要多带些蓝瓶。冰箭虽然攻击力还不错，但是速度却非常慢，每一箭的攻击间隔超长，所以在练级时也不要太依赖技能，普通攻击和技能攻击搭配运用，这样才能提高练级效率。

这里说说打怪的技巧。单练时最基本的信条就是不要让怪碰到你，一般怪物都是锁定角色站立的位置，然后进行攻击，所以，在它走近时，你可以稍微后退2步，它就要重新锁定，这个过程足够你发2箭了，就这样退2步射2箭，充分利用远距离攻击的优势就可以了。打远程攻击的怪时，可以在射程范围外就一直对着怪点右键，然后它会前进一步，你就可以边退出它的视线（大约2到3步），然后边射箭。如果是组队练，可以和队里的法师或弓箭手拉开较远的距离，分别站在怪的不同方向上，形成夹击。组队挑战比自己高很多的怪时，要充分掌握“引”的概念，也就是把队友身边的怪引向自己，给队友制造攻击和缓冲的机会。《A3》中的高级怪的AI也是很高的，专门喜欢追着防御最低的人打，所以要格外注意它的方向，一看不妙赶紧行动。

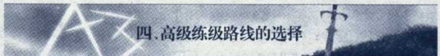
杀鬼卫到12级左右，可以去打魔翼和暗影。不过对弓箭手来说，魔翼和暗影的组合很难对付，魔翼的移动速度快，攻击高，又是远距离攻击，所以一定要最先消灭。打了魔翼，暗影会马上出来，这个时候不要站着不动，多跑几步，让暗影追不上来才可以确保安全。诸神黄昏最厉害的怪物是腐尸骑士，高攻高防高血，很难打，好在数量不多，14级之后可以挑战它。打腐尸骑士有几率掉落弓箭手的第二套装备，硬弓、轻弩、薄皮套装、粗制套装，以及15级学的技能火箭1级。



16级就可以去黑暗沼泽练级了，传送点在诸神黄昏的地图上方中间那个点。现在要习惯用传送和回城卷轴，跑来跑去太浪费时间。黑暗沼泽里的怪物等级为17~24级，数量比较多，所以最好组队练。这里建议玩家买大的箭筒5000支的，小的一下子就用完，换箭筒耽误时间，万一换的时候挂了，那就太不值了。先和队友去打暗影巫婆和树精，因为这两种怪物都有可能掉1级雷箭技能卷轴，打树精还会掉弓箭手的第一个辅助技能回城术卷轴，看名字就知道了，这是个非常实用的技能。23级打食人花，此时你可以学的冰箭2级技能正好打它能出。单练的话不推荐杀半人鱼和毒刺，因为这一对也是形影不离的，攻击半人鱼，毒刺就会立刻出现。当然之所以来这里练的人多，是因为打它们可能得到弓箭手的第三套装备，绿木弓、悲伤弩、制式套装、混合套装。

27级左右从黑暗沼泽右上的传送点进去，便来到了失落神殿。这里的怪物大致上和黑暗沼泽差不多，只是多了26级黑沼幽灵、27级黑沼魔狼和30级巨魔蜥。在地图右中附近打黑沼幽灵，这里可以打到火箭的2级技能书。这时候如果能跟法师组队去地图左中烧黑沼魔狼，那你的经验就会升的飞快，但是一般法师都不太愿意组弓箭手，因为弓箭手现在还没有什么辅助技能帮助队伍打怪升级，而弓箭手本身攻击力又不高，可以说弓箭手在队伍中纯粹就是混的。所以一般情况下弓箭手都是单练，或和几个弓箭手一起练。失落圣殿的怪物很难掉装备，大家要先做好心里准备。

30级转战血色沙漠，一进去你就会看到这里等级最低的怪物血沙虫，打它的经验很多但一个人练会非常吃力，建议还是找人组队，最好能找个魔法师带你。这里掉装备和技能书的几率很高，不妨在这里多攒一些钱。31级时学的雷箭2级技能书也是打血沙虫掉。练到34级时，你可以去打巨石魔，这里可以打到冰箭3级的技能书。在这里要注意的是33级的凶灵和36级的魔弓都属于远距离攻击型的怪物，弓箭手打起来会很费劲，不推荐拿它们来练级。38级时去打毒蛛或妖蝎，这两个怪物差不多，都是近身攻击型的，而且对弓箭手来说是致命攻击，所以要小心。打这两种怪物都会掉弓箭手的第四套装备，宝石弓、软皮弩、精饰套装、圣洁套装，以及3级火箭技能书。40级之后，可以去打41级的牛头怪或42级的沙狼，它们会出3级雷箭和1级闪躲术技能书。闪躲术这个技能对弓箭手来说是相当重要的，它可以提升弓箭手的闪躲能力，减少因装备重量造成的闪躲不便的致命伤，大大减少弓箭手在练级中的死亡率，可以毫不夸张的说这个技能就是弓箭手的救命法宝。45级就可以尝试打沙魔了，在这里可以打到1级迟钝术，这可是弓箭手第一个重要的PK技能，强烈建议一定要学。



四、高级练级路线的选择

47级之后，可选择的练级路线将会出现分支。其一是去拜鲁神殿，城里理杰斯的任务所涉及的怪都在这里。进去时最好穿齐第四套装备，不然在接下来的练级之路上将会非常艰苦。在入口有超多的黑暗巨枭，打它们可以升到50级。地图中间附近的神殿守卫是这个地图移动速度比较慢的怪，非常适合弓箭手拿来练级，不过也不能太大意，它的攻防都很高。在这里可以打到两个对弓箭手来说非常重要的技能——圣箭和集中术。圣箭可以大大加强弓箭手的攻击力，而集中术顾名思义就是加强攻击成功率。这两个技能可以使弓箭手在以后的练级和PK中能够更加强悍。弓箭手会了这两个技能后可以说才算使初步的成形，也可以说弓箭手从现在开始



才真正的慢慢的体现出王者的实力。

在这里练到52级，就可以去打53级的魔骑士，而魔骑士能够掉落眩晕射击1级的卷轴，这也是弓箭手练级和PK必用的技能。眩晕射击是发箭时把斗气灌输在箭上，以压制对方的气势，并使对方在一定的时间内眩晕的技能。但是，遇到比自己更强大的对手时将起到反效果，可能使自己陷入危险。54级时打巡殿魔犬可以得到2级迟钝术，57级打卫队长可以得到1级贯穿射击。贯穿技能将进一步的提升弓箭手的攻击力，而且还有穿透的效果。

60级时在拜鲁神殿二楼练级，这里的怪物有61级的铁血祭祀、64级的鬼侍、67级的魔尸虫、75级的鬼侍统领。铁血祭祀比较适合单练，它对玩家造不成太大的威胁，这里也掉弓箭手的第五套装备，自己一个人来这里打装备是个不错的选择。63级时去打鬼侍，打鬼侍可以得到连续射击1级技能卷轴和眩晕射击2级技能卷轴。练到66级左右就可以去打魔尸虫它的血量不高很好打，适合拿来练级，打它掉迟钝射击3级技能卷轴。拜鲁神殿二楼的BOSS就是鬼侍统领，它的实力对现在级别的玩家来说是非常可怕的，玩家只要稍没留神就有可能被它送回城，建议玩家先用好集中术和闪躲术，再用迟钝射击和眩晕射击，最后连续射击，还是可以顺利解决掉它的。在这里能够打到3级眩晕射击、2级圣箭和1级箭雨，打它可以练到80级。学会箭雨后弓箭手就算真正的出头了，它是大面积攻击的技能，攻击力也还算不错，是弓箭手以后练级必用的技能。



80级时到拜鲁神殿三楼，组好队先打80级的骷髅，会掉2级闪躲术和2级贯穿射击。84级左右打厉爪，它们的数量很多注意不要被包围，厉爪会掉2级连续射击。一直在这练到89级再去打90级的魔眼，要小心这种怪物的移动速度很快，尽量和它保持距离。在这里可以打到2级箭雨、2级集中和1级消除术。消除术可以解除单个人身上所附加的各种魔法。打魔眼可以升到95级，之后又要挑战这个楼层的BOSS了——98级的厉爪统领，它拥有难以想象的强大攻击力和防御力，血量高达8000，如果没有一个好队伍的话被它打回城是很正常的事，就更不用说自己单练了。打它能掉3级圣箭和1级石化皮肤，以及弓箭手的第六套装备，暗杀弓、变形弩、轻灵套装、坚定套装。石化皮肤是一种能使身边的石块或沙土翻腾起来包裹住自身的防御性魔法，此魔法在自身提高防御力的同时还能抵消掉敌人的一部分攻击力，从而达到更佳的防御效果。

47级之后的第二个选择是地城废墟一层，这里有44级黑血魔虫、47级嗜魂凶灵、50级黑雾牛头怪、53级怨灵、57级黑骑士。要注意的是嗜魂凶灵是远距离攻击型怪物，而黑雾牛头怪和黑骑士近身的战斗力非常强，不要和它们硬拼。黑血魔虫掉3级雷箭术，嗜魂凶灵掉1级迟钝术，黑雾牛头怪掉1级集中术和1级圣箭，怨灵掉1级眩晕射击，黑骑士不仅掉2级迟钝术，还会掉弓箭手的第五套装备，月影弓、连射弩、虔诚套装和幸运套装。玩家可以来这里打打装备，建议在废墟1的地图上方2个大房间里打黑骑士，在这里打会轻松升到60级。

60级后可以继续到地城废墟二层练。先打等级最低的巨骑士，有可能得到2级眩晕射击和1级连续射击。连续射击可以连续向敌人射出3箭，配合集中术，3箭全部命中的话，伤害力将非常恐怖。练到64级左右就可以去打蝠猿了，要小心蝠猿是远距离攻击型怪物，打它可以得到3级迟钝术。到67级就去打巨魔猿，这种怪物对玩家来说没有什么威胁，不要被大量怪物围住就行。在这里要玩家多注意的是地城废墟二层的BOSS——75级的巨骑士统领，和拜鲁神殿二楼的鬼侍统领一样，施展好所有的辅助技能再杀它就比较轻松了。它可能会掉2级眩晕射击、2级圣箭和1级箭雨。

80级后除拜鲁神殿三楼外，也可以去人之禁地一层练。这里的怪物都很强大，如果感觉不好练，也不要太勉强。这里的怪物有83级的电刺、87级的死火魔灵、100级的剑魂、100级的斧魂、100级的魔射手、115级的毒刺统领。组个好队伍先在门口打电刺，掉2级闪躲术和2级贯穿射击。86级打死火魔灵掉2级连续射击和2级箭雨。一直练到95级时就可以去打剑魂、斧魂或魔射手，由于魔射手是远距离攻击型怪物，所以还是建议打剑魂和斧魂比较好。这3种怪物分别掉2级消除术、2级石化皮肤、3级连续射击、3级贯穿射击和3级箭雨。坚持到110级，去打人之禁地一层的BOSS毒刺统领，可以得到1级终极箭、1级爆炸箭和3级消除术。终极箭是弓箭手最终极的攻击技能，它能将弓箭手身上的斗气融入箭矢中，从而对敌人造成普通攻击2倍以上的伤害。爆炸箭则使受到弓箭袭击的敌人炸裂，同时炸裂的敌人的尸体能再次对周围敌人产生伤害的技能。

练到现在这个级别玩家的等级应该在110级以上了，《A3》里只剩下拜鲁神殿四楼和人之禁地二层等待玩家们去探索了。

最后说一下我对弓箭手一点看法：弓箭手在初、中期不会有什么大的作为，升级速度中等，攒钱的能力应该是最强的。弓箭手的后期无疑是强大的，但是如果不把弓手的蓝调高的话，永远不可以作为练级的主力，哪怕出了群杀技能，就凭弓箭手那少的可怜的魔力值还不够放5分钟的，况且群体技能的攻击力远远比不上法师。■

绝对女神 骑士上手指南

文/佚名



接触《绝对女神》这个游戏是在快二次内测的时候，对其中的职业大致了解。当初练的是法师，比较头疼的是不能越级练，所以决定在二次内测时重新练一个骑士。由于《绝对女神》相对来说游戏难度比较高，在这里和大家分享一下我的经验，也给准备进入这款游戏的新手朋友一点指导。



工欲善其事，必先利其器

建好人物后，首先要对今后的发展方向有一个大致的规划。由于《绝对女神》中的骑士有2个方向，分别是"奉献骑士"及"流浪骑士"，奉献骑士侧重于技巧拿单手剑，流浪骑士则侧重于攻击以及血量，是拿双手剑的。《绝对女神》对于等级的要求很低，GEN到达3级之前可以随意的转换单手以及双手剑，但在3级的时候就要求你选择发展方向了，所以在开始就需要对你选择的人物有一个大概的规划。当然，《绝对女神》对职业的要求并没有那么严格，你也可以选择2种技能都学，不过2种剑都拿也意味着2种都不精。决定了自己的发展方向，下一步就可以开始练就你的骑士了。

初阶篇：骑士初生



初期游戏中设置的任务对新手帮助很大，会赠送经验值、金币以及装备，要好好利用。骑士出生在人类城堡后，马上去找"守护仙人布丹"领任务，抓20只小象，小象在一出城堡的地方就可以看到，是新手怪物，不会主动攻击。杀它们还有1000的经验，等完成任务领取奖励时，估计你也有3级了。完成这个任务后，再去神殿中央的"流浪仙人塔内"领第二个任务，他会让你去杀"光之湖"的"沃米斯"，不过以你现在的等级杀这个怪物会相当困难，所以先别急着去。这时可以继续杀城堡外的怪物升级，也可以回去找布丹传送到"光之湖"，然后在光之湖的外围杀"皮格马伊"，比小象的经验多。不过要千万小心"混沌灵卡尔"，他们的攻击力很高，并且是你第一个碰到会主动攻击的怪物，不仅如此，他们还会发起群体攻击，看到他们应该小心的避开。在这里练到7级，就可以去光之湖中央杀"沃米斯"了，完成任务后，找塔内领取奖品，他会给你4000金币以及一个力量+2、敏捷+2的项链。这两个任务，对新手而言帮助很大。



拿到奖励后，买一点药水继续去光之湖练。这里对现在的你来说已经没有多大的危险，可以放心练级了。如果想省药水的话，还是继续杀皮格马伊，想练快点可以杀浑沌灵卡尔，不过会很费钱，不推荐这样。在这里练到12级就可以换地方了，接下来一站是"欧腊峡谷"，这个地图的怪物普遍比较强，而且都是会主动攻击的，所以建议在城堡里找上几个朋友组队前往。在《绝对女神》中，组队分配的经验值要比单人的多，也比较安全，找上7、8个人一起练会比一个人好得多。



中级篇：骑士养成

在欧腊峡谷练到15级应该不难，15级后骑士就可以换上新的武器了，攻击力又提升了不少。回城后买一个自生村庄回城卷，使用后被传送到西彦城。在西彦城里找"守护仙人西欧"传送到"栗度之端"，这里的怪物种类多，大多是会主动攻击的，等级也和前面几张地图有很大的差别，每种怪物的等级都不太一样，这个时候应该按照自己的能力来选择不同的怪物。注意要量力而行，如果感觉打起来很吃力，最好不要打，换一种怪物再试试，15~20级之中，在这张地图里都可以找到和你等级相当的怪物。到了18级，你有两种选择，一是去"阿斯水晶矿山"打"魔物小象"，二是继续在这张地图杀"奈贾龙神秘灵"，个人感觉人多的时候去矿山练得比较快。

20级后买一个需要体质45的能源包，就可以去矿山底部了。应该说现在这个等级应付这里的怪物比较困难，不过只要操控好的话，应该没什么问题，注意多带药水。25级之前都可以在这里练级的。

这个时候差不多GEN也快到10级了吧，到达10级后去找胎生村的"流浪仙人珍诺"，领取新的任务，然后回到矿山底部打"恶灵卡尔"会随机得到卡片"时间101"，打到3张后回去完成任务。这个卡片并不是很难打，如果觉得有困难也可以找其他玩家购买。这个任务的奖励是GEN经验50W点，所以冲着奖励也要完成任务啊。这之后，珍诺还可以给你第二个任务，和第一个类似，是去"阿茨兰寺院"打"时间303"卡。

到这个时候，你已经是可以独挡一面的骑士了，剩下的就是不断的修炼自己。注意要存钱，因为到达35级后需要换第三套装备了，价格也是出奇的贵，不存钱的话到达35级可能也买不起的，那样的话35级之后的路会很难走。

结束语：打造属于你的个性女神



最后，说说如何更换游戏的背景音乐，换上自己喜欢的歌曲玩游戏感觉会很爽的。方法是打开绝对女神的文件目录，找到里面的BGMusic和sound两个子目录，首先备份这2个文件夹，然后找到自己喜欢的MP3，将文件名替换成和BG-Muisc文件夹下面一样的名称，然后覆盖，进入游戏对应的地图，怎么样？是不是已经被更换成功了？如果觉得游戏的音效太吵（特别是有法师在杀怪物的时候），你也可以删除sound目录下的文件，这样游戏就没有音效了，也不会提示错误的。当然，一定要备份好原来的目录，以防万一你后悔了……■

巨商 商会兴衰录(二)

文/整游先锋





第三章 我想有个家

背景:蓬莱茂名官厅 主演:【家】笑笑

"笑笑?"

"对,我是笑笑,行走商海这么多年,我忘却了许多,还记得的,大概就是笑笑了,所以也就习惯把这个当作我的名字了。"一个面色沧桑,穿着旧式东方服饰的男子用他同样沧桑的嗓音回答着。

"你有家吗?"

"家?一个真正的商人是不适合有家的,他不会有足够的精力来照顾它。如果真要说商人还拥有家,那么就是这个商人所属的商会。既然你那么感兴趣,让我来告诉你,我们的【家】是如何建立的吧。"男子戴上眼镜,沏上一壶热茶,一边单手拨弄着锈斑点点的银算盘一边讲述着。

我是中原人,KK是从小与我一起长大的同村少年,年少的时候我们就喜欢干些倒买倒卖的事情,但商海并不是能一步迈入的。为了迈出家门,我和KK赤手打死了父亲的看门狗;为了得到最初的1000两银子,我和KK徒步从南京到杭州仅仅是为了买核桃,讨南京城附近的一个财主欢心;为了得到南京城中大大小小的店老板们的信任,我和KK又结伴去剿灭过山上的马贼。

一步一步,我们什么行当的生意都做过。从倒卖一二十个南瓜的蔬菜商,成长为倒卖上百个布娃娃的玩具商,有了一定资金实力后,又做起药材和军火的买卖。逐渐的,我们终于在商海中成长了起来,拥资千万,成了商界中小有威望的人物,而这时的竞争对手们,也由一个个独立的商人变成了一家家商会。为了使商业运作更有组织、更规范,为了能与其他商会抗衡,我们商量着要创办自己的商会。

但是现在,我们的条件远不够成熟,一没有占据任何一座城市的投资优势,二没有取得官府对我们的足够信任,当然第三个最重要的问题是,我们缺少雄厚的资本。于是,我和KK进行了分工,KK负责去寻找城市和争取官府的信任度,而我,则更加精打细算的将我们所有的资本拿到商海去打滚。

尽管没有说出来,但我们都明白一个道理——信用、城市、人才、资金,商会就是靠这四个要素支撑的,一个优秀的商会,必须拥有这四样,缺一不可。为了能建立起我们的"家",我们必须努力。

虽然我没法看到,但透过江湖上不时的传言我明白,KK一定很辛苦,为了取得官府的信任,他走南闯北杀猛兽驱山贼,渐渐的有了声望,官府也给了他更多的肯定。我记得他兴奋的回来时的样子,围着布头巾,穿着磨损得厉害的棉布平服,咧嘴笑着,脸上一道深深的伤疤让人看着心寒,身后整齐的站着十一个赤着上身的血性汉子。

如果不想流浪,那么我们需要一座城市作为我们的会所,我们的家。记得KK那次跟我说过,蓬莱有个不错的城市叫茂名,靠着海岸,很美,那里还有肥沃的农场和一座不错的武器店,唯一的不足就是太过偏僻,但那也许能让我们躲过其他商会的骚扰,在那里建立我们的商会应该是个不错的选择。

我喜欢海,喜欢那片蔚蓝带给我心灵的宁静,扬帆在大海上的时候总是能让人忘记一切,倾听着海浪诉说着一个个故事,任由海水冲刷着我的甲板。在海上漂泊的日子,我抓紧所有的时间带着我的挑夫们往返于上海、大连、鹿儿岛、澳门之间做着军火生意。月复一月,年复一年,望着钱庄里积累着越来越多的银子,我明白我们的商会建立指日可待了。

钱庄是靠银子支撑的,而商会则需要更多的人才来协助我们运作,漂泊的日子中,我经历了蓬莱、东夷、朝鲜等地,也结识了不少朋友,虽然来自不同的国家,但共同的信念让我们能够拥有共同的目标。

准备妥当后,我和KK相约于蓬莱西面的茂名,天气闷热闷热的,一项一项办好了各种投资手续,揣着沉甸甸的官府凭据踏出官府那高高的门槛的刹那,忽然觉得背心透着凉风。隐隐的总觉得有什么事情不妥,但也管不了这些了,目下最重要的事情是募集商会成员,我打开随身的包袱,把精心保管的帐本交到KK的手上,由KK给名单上的朋友们每人修书一封,招来共谋大业。三日之内,风风火火一群人象梁山聚义一般汇合在茂名,望着众人眼里的热诚,我激动不已。茂名城头,挂上了属于我们自己的旗帜,茂名成为了我们来自四海五湖的朋友们共同的家。自此,我们的商会初具规模,每个人心中都是沾沾自喜的,然而,商海的风浪终究比想象中的大……

窗外树影颤动,而窗内昏暗的烛光下,男子紧锁着的眉关似乎告诫着人们太多事情还没有解决,银制的算盘偶尔闪着亮光,几根竹节似的手指在算盘上飞快的舞动着,算珠之间不断的碰撞着,发出清脆的声音,在这宁静的夜里让人的心仍然无法宁静。

"嗯,不好意思,打断您一下,请问,那不祥的凉风究竟是怎么一回事呢?"

"商海无涯任凭我辈闯荡,可也别忘记有暗礁在海面以下,这位少年,你明白了么?"男子拿起茶壶,为自己沏上了一杯茶,继而微微低下头,稳了稳眼镜,双手端起茶杯的同时对少年诡秘的一笑,眼神一转,又盯着他那本帐薄了。

1501年秋,从茂名城【家】商会的宅院里走出了一位素服少年,谁也未曾想到,也不可能想到,这位少年竟是后来唯一一个见证了【家】商会由兴到衰全部历程的人。

[**攻略要点:**成为了城市的最高投资者之后,建立商会就变得容易多了,之后只要满足几个小条件:资金200万(连城市都拿下来了,这区区200万应该只是一个小数目而已),人物战斗等级30以上,或信用等级20以上。以上两个等级的条件只是为了满足两种不同类型的商人而已,对于到处游走做买卖的纯商来说,战斗等级30



级似乎是一个不小的鸿沟，而信用等级 20 就显得容易得多了，反之对战商来说，30 战斗等级也是很轻松的。游戏初期，很多玩家都会抱怨自己信用等级太低。提升信用等级的方法有两种，一种就是靠每天的交易来获得一定的信用经验；第二种就是做任务。前者每天能获得的信用经验虽少，但是可以天天积累；而后者虽然能获得大量的信用经验，但每个任务一人终生只能做一次，不能重复。所以，后期的信用经验全靠每天的交易来累积。至此，一个商会就这样诞生在群雄割据的天下之中。]

第四章 陨落，星霜的追忆

背景：【家】商会理事部　主演：【家】涎水梨

1501 年的秋天格外寒冷，本就气候恶劣的朝鲜更是如此，秋风瑟瑟，落叶飞散，人们的心情也变得格外的低沉。突然间，天空下起了淅淅沥沥的小雨，街上的人们焦急的赶回自己的家。谁也不会注意到，此时汉阳门外站着的那个女人，她头戴麻布头巾，而身上穿的也是普通的不能再普通的平服……

朝鲜的一切还是那样平静，只是不经意间，总会有一个人，穿梭于大邱和釜山之间，赶着她的黄牛，无论赚了多少，她从来不更换她的初级挑夫，她仿佛在等待着一个人，日复一日的等待，她相信总有一天这个人会出现，她肯定。

“你还好吗？这么多的牛，我来帮你赶吧！”一个温和的声音飘了过来。

“你叫什么？”她回首却正望到那个人的眼，那坚毅的双眼不禁让她呆住了片刻。

“蛐蛐，就叫我蛐蛐好了！你呢？芳名？”

“叫我梨儿吧”她微笑着回答着，但那绯红的脸，却掩饰不了她内心的慌乱。

她遇到了她一直等待的人，他们携手走进了一个叫【家】的商会……

“发新布告了，走，我们去看看。”蛐蛐牵着梨儿的手向布告栏走去，只见上面书着几个大字“商会成员分工表”。

“这事还要发布告啊?”蛐蛐指着墙上的布告说，“无非就是战商负责锻炼战斗力，帮纯商练挑夫，纯商负责支援商会投资建设，并且承担战商的日常开销嘛，我是纯商，唯一任务当然就是赚钱，没得选择。”

“不要想的那么简单！”大房 KK，摇着小折扇走了过来。“纯商是商会的支柱，商会的全部经济来源都依靠纯商们的辛勤经营，所以平衡与协调战商和纯商的工作重心，也是非常重要的事情。象你们这样整天懒散得想来就来想走就走，那怎么行！我计划，商会每月的最后个周末要召开集会，统计当月收益，把战商需要的资金留出来，余下的便是盈利部分，盈利的多少也将直接影响到商会的投资项目，一旦收支不平衡，商会对城市的占有率就会下降，这将关系到我们商会的存亡。”

“好好，不说这个了，总之我们是苦力，苦力中的苦力！”

“不能这么说啊，战商的担子更重，未来我们保有的城市越多，不安全隐患也就越多，以他们目前的等级和战斗力，很难承担这么迅猛的商会扩张，我惟恐商会的稳定状态会在这乱世中维持不久了。再加上，这些战商们还要帮着纯商练挑夫，成天出入危险地带，身上总是挂着彩，谁看了不心疼啊？当然，你们谁做了多少贡献我心里很清楚，以后商会例会时，我会根据纯商上缴资金数量及工作时间任命大行长职务，蛐蛐你很有投资意识，我看未来的行长职务就寄托在你身上了。”

“得得，我知道你是心疼灵儿 MM 的，不跟你闲扯了。关于投资城市，我有些想法，写了一份细则你帮忙看看吧。紫萌前阵子去了朝鲜之后，就兴奋的说要把那片的城市全搞定，我看她有点太天真了，所以想拿这个东西给她参考。”

“哦，好啊！商会的投资大计，当然不能乱来的。今天就开会详细部署一下，走，集合去。”

“梨儿，我去去就来，你自己先逛逛吧……”蛐蛐轻声对梨儿说完，就跟着 KK 快步离去，梨儿却仿佛没有听见和看见，她只是对着那份“分工表”中的一个名字发愣。

姐姐，我能感觉到，我们将在不久后重逢……

“不好了！趁我们不备，金华、温州、茂名被先后攻下，现在只有漳州仅存，灵儿在温州的防守中不幸身负重伤，现在正在漳州进行抢救！不过状况不是很乐观，估计撑不过今天了……”突如其来的一阵骚动，使原本闲散在各处的会员们，一下子涌到商会前厅中。

“灵儿，灵儿……灵儿?! 妹妹?!”梨儿惊讶地站在原地，反复思索着那个名字。“不可能吧，她怎么会加入了【家】商会?分别这么久，没想到……不可能，不会是她的，我要亲自去证明不是她！”

风和日丽的早晨，一艘巨大的轮船停靠在上海的码头边……

姐姐，我回中原了，我们就快见面了，你现在还好吗？一个人的夜里，你会孤单吗？会想我吗？你还会偷偷的哭泣吗？

漳州的医疗室，笑笑从灵儿的房间出来后，梨儿慢慢撩开了门上的窗帘，映入眼帘的，是一个残缺不全的躯体，满身的血迹显得格外的吓人。低头的一刹那间，她愣住了，直勾勾的站在门口，一动也不动，过了好久，她终于颤颤抖抖的对大夫吐出了几个字：“让我单独和她相处一会行吗？”大夫点了点头，带着蛐蛐、紫萌、兔子、笑笑和 KK 走向大厅。

“姐姐，我好想你……你不要哭，我出来找你这么久终于在这里看到你了，我好高兴！姐姐……我知道我的伤很重，可能不久于人世了……我有个最后的请求，姐姐一定答应我……一件事。我希望你能够变回原来那个风光无限的女孩，那个能在上海占有率达到第三的人……那个曾经是大行首的，我最佩服……的姐姐！我知道……有了姐姐的帮助，【家】商会一定会……度过难关……”

“灵儿妹妹！我答应你，我一定会回复到原来的我，我一定会尽我最大的努力帮助商会！”梨儿的泪水决堤而出。

“那我……就放……心了……”灵儿的微笑，凝固在了脸上。

我不顾一切让时间停止，只为换你一个坚持，姐姐……



漫天飘雪的漳州城，城中间站着一个英姿飒爽的女人，她细心的对新来的商会成员解说着城市的攻防保有技巧，她的背影在大雪中显得那么的高大……

“假设一个城市总资产为 100 的话，那么该玩家第一次投资，只能投 10。当他投完以后，城市资产变为 110，所以该玩家能看到的是自己在城市中的占有率为 9%，而这时候假如另外一个玩家来投资的话，那么该玩家就会投城市总资产 110 其中的 10%，也就是 11。这时候后面的玩家占有率为 9%，前面的玩家占有率被挤为 8%，以此类推……假如占有方扩大胜利果实，继续投资不断增加城市资产，那么最终未占有城市的一方只会血本无归！假如对手在城里的占有率已经达到 30%或者更多，而官厅的投资额却仅有 300W，在你一次性投入无法达到这个数字的情况下，如何才能超过他呢？这就需要商会各团员的帮助了，每当多个人投资，城市的投资总额就会多一点，相对的，第一名的占有率也会下降一点，那么如果我们很多人都投资一点，每个人仅投资 50W，只占 1%，那么对手的占有率会逐渐下降，而当城市投资总额的 9%超过 300W 这个数字时，再由你去投资，那么这个城市不就是你的了……”



1501年冬，雪依然下着，仿佛永远也不会停止。天上的星星被雪霜印的格外灿烂，看到这样的星霜，你是否也会和我一样，追忆起那逝去的点点滴滴……

[攻略要点：商会建立以后反而会出现很多新的问题。当成为城市最高投资者之后，仍然需要向城市投资，因为如果其他玩家继续投资并且保持最高占有率一定时间的话，那么城市的最高投资者就会变成别人。商会建立以后，商会内部的人员会变得更加组织化，系统化，游戏分工也可以变得更加明确。每个商会只能有一个大房和一个大行首，而行长的任命则要看商会中成员是否有成为其他城市的最高投资者。无论占有多少个城市，都被称为行长。而剩下的攻城将的数量，就要根据整个商会占有城市的数量来决定。除了行长以外，其他职务都是由商会大房亲自任命。对于游戏中的商战而言，就是一场武力之外的较量。

经济防御：经济防御并没有什么捷径而言。能做的事情就是大家都来投资，拼命的提高城市的总资产。

经济攻击：也就是拼命投资别人的城市，抬高对方城市的总资产，然后用钱砸出一条血路来，使得对方放弃。两种方式都是依靠强大的经济后盾来完成的，相比之下，经济防御花费较少，而经济攻击就要三思而行。对于总资产低的一个小城而言双方如果都不放弃的话，那么就可能变成一场持久战。而对于一个总资产上亿的大城就要慎重考虑了，搞不好两败俱伤不说，很容易被第三方钻了空子，失去更多。]

第五章 残酷的战争

背景：燃烧中的温州　主演：【家】KK

雨，越下越大。我坐在路边的一块石头上，任凭雨水冲刷着我的身体，裸露的皮肤感觉到有液体流过，但是我知道，那不仅仅是雨水，还有血！

血，自己的血，朋友的血，亲人的血，敌人的血……而麻木的身体却早已经让我忘记了什么是疼痛。人人都明白，现实是残酷的，商海浮沉更是残酷，而商战，不仅仅是残酷，也是血腥的。

1501年的那一天，风轻轻的吹着，天灰蒙蒙的，没有太阳。我心里想着："好惬意的一天。"坐在山顶的亭子里，俯视着中原这片我热爱着的土地，回首辛苦打拼下来的商会，我不由得轻轻的笑了。

突然一只带血的鸽子闯进了我的视线！打开纸卷的瞬间我的心脏几乎停止了跳动。什么?! 温州被攻击，茂名被攻击！

匆忙赶到了温州，等待我的却是一片火海，那熊熊大火映红了天际，也烧在我的心里。我站在温州城破碎的城门前，听着火中的人们凄惨的叫喊声，看着一间间房屋一瞬间化为灰烬，我无颜以对温州全城的乡亲。我跑进官府大声喊着："大家快去救火啊，大家快去修城啊！"但是一个差役愤恨的对我说："你还有脸回来？你看看这一切，不都是因为你造成的！"

"现在不是追究责任的时候，当务之急是要救火啊！"

"救火？你凭什么让我们去救火呢？"

"因为我是城市的占有者！"

"哦？占有者？你看看现在城市占有者是谁？"

看着门口的告示，占有者的名字变成了无，而不在是我了。为什么会这样？为什么会这样？官府里面一位还算好心的师爷告诉我，当城市被对方攻占下来以后，城市的投资总额会降低，而城市也会变成无主状态。现在你虽然还是这里的最高投资者，但是城市已经不属于你了，如果你还想保有这个城市的话，那么下个月你再来吧。话音未落，官府大门紧紧的关上了。

站在大门外的我，心里很不是滋味。我也明白了，当城市被攻占下来以后也是一个城市最薄弱的时候，正是这个时候，是其他经济势力插手该城市的最好机会。对了！还有茂名！温州已经丢了，茂名可是我们的总部！

在温州的码头，兔子帮我找到了一艘幸免于难的小船，在小船上，他告诉我茂名已经告急的消息！能够修复城市的只有城市的最高投资者——我和大行首。我对着船上的商会成员喊了起来!! 大行首呢？她现在在哪里?! 叫她快去支援茂名！但是，没有人知道她在哪里……

因为水路不通，船只到了香港，下船后我一路狂奔……然而，一切都晚了，呈现在我眼前的依旧是一片火海。

漳州！最后的一座城市，那里的最高投资者是笑笑。

一只鸽子带着纸卷飞到了我手上，上面潦草的写着一些东西。

【家】KK：

我已坚守在漳州，勿忧！惟修城工作艰难，防守需要消耗城市总投资，如今资金已由1000W降至800W，情况不甚乐观，望速派遣人员携资入城！

【家】笑笑

笑笑挺住啊！我心里暗自祈祷着，如果漳州被攻了下来那么我们的商会就会被迫解散！我们之前做的种种努力都会毁于一旦！为救漳州危急，为了救笑笑脱离险境，我招集人手火速赶往漳州增援。在路上的我依然发着脾气，大行首在哪里！我要撤她的职！但是谁都没有理我，只是匆忙的赶路。

漳州，远远的看见城市上空冒着滚滚的黑烟，闻到一股木碳焦糊的味道。敌人早已在那里肆意破坏着我们的家，而笑笑则在拼命的指挥着官府里面的人坚守着城防。商会所有人都围在漳州城外，群情激愤的要求还击，可按照行规，外面的人不能拿出武器去和敌人拼杀，只有城市里防守的人才可以反击，而具有防守资格的只有大行首和城市最高投资者。我们的心都在滴血，却找不到一点头绪能帮到城里的人们。

我望了眼天色，这时候天色也黑了下来，趁着黑夜，我领着商会里三位壮士，九



妖妖、胖子、胜秦,带着上百万两的银子摸进了漳州城里。有了足够的钱,漳州的城防也有了底气,敌人似乎意识到了这些,过了不长的时间他们也知难而退了。漳州是保住了,可整个商会已是满目创痍,惨不忍睹。

城市修复花了好几天的功夫,得一空闲时,我把所有商会成员聚集在了客栈里。烛光映着大家坚毅的面孔,我喝了口水,迎着那些迫切的目光慢慢的说出了自己的计划。"我很清楚我们的实力,硬碰硬是不行的,而且攻城战也是要讲策略的。首先,要做到知己知彼。"我用手指了一下地图说,"敌人的城市大多分布在这一带,而城市中的最高投资者主要为以下几人……对方的城市分布比较集中,易守难攻,只有发动奇袭才能取得效果,我们要攻其不备。"

我把眼光盯在了地图上的东北地区,那里白雪皑皑,人烟稀少,如果发动奇袭的话,那里是再理想不过了。"下个月的今天,全体战商成员东北集合。"我把集结点设在了目标城市的旁边,这样一来也可以做到迷惑敌人。

"那我们纯商做什么呢?"兔子问道。

"你先别急,你们当然也有任务。"我回答着,侧身和笑笑相视一笑。"根据我和笑笑讨论的结果,首先任命新的大行首,协助笑笑防守漳州,确保商会根基万无一失。为集中所有战斗力,其他纯商将分为三组,第一组为后勤部队,由负重力较高的纯商组成,专门为战商运输补给品。第二组为侦察部队,主要勘察战场附近的所有村庄的补给品运输路线。当战斗打响以后,协助后勤部队快速的组织起一条运输通道。而最后一组纯商,就属于伪装部队。下个月战商集结在东北那里,而伪装部队要集结在离东北很远的朝鲜,战斗一开始,伪装部队对敌主要城市进行佯攻,然后吸引敌人视线,紧接着战商部队给我拿下目标城市。大家听清楚了吗?!"

所有人大声回答道:"听清楚了!!"

最后,就是补给品的问题了,是带药物还是带食物呢?我想了想,告诉他们还是以食物为主吧,行军打仗哪能没有粮草,所以大家带的大都是食物。

转眼间,一个月过去了,全体商会成员早已各就各位,就等着夜幕的降临好发动奇袭。

傍晚,伪装部队传来了已经行动的讯息。我算了算时间,举起手中的武器喊了一声,"大家跟我冲啊!"埋伏在城市中的战商部队和后勤部队蜂拥而出,冲向了目标城市。

当战斗真正打响的时候,我才认识到,我犯了一个致命的错误。看着大家不断变得虚弱的身体,药物!我们需要药物!!我火速修书一封,通知后勤组长胜秦带领人马去采购补给品。

时间流逝着,所有的人都变得越来越虚弱,甚至连吃奶的力气都使了出来。虽然如此,但是每个人仍然咬紧牙关战斗着,中原的炮手再也扛不起笨重的铁炮,就把铁炮放在土坡上继续发射;而火枪手连站都站不稳了,就坐在地上开抢;朝鲜马弓的坐骑不断死亡,英勇的弓手们徒步继续着艰苦的战斗。

胜秦的后勤队终于运着补给上来了!补充好药品,所有人又恢复了战斗力。但是我们也浪费了最宝贵奇袭时间,敌人的守城人员已经跑来增援了。城市一次次起火,然后越烧越大,接着又一次次被守城的人员扑灭,战斗变成了一场无休止的拉锯战。也不知道打了多久,战斗仍然持续着……

天上下起了大雨,一道最大的闪电,瞬间划破夜空劈伤了我的肩膀。我被劈中的那一刻,手中的武器差点就脱手而出,好疼!我知道我受了伤,但是我已经分不清楚身上的血迹是谁留下的。顺着雨水,鲜血从城中缓缓流出竟汇聚成了一条小溪。不知道过了多久,只听得轰隆一声,城被攻破了。整个城市都笼罩在一片火海中,我听着火中的人们那凄惨的叫喊声,看着一间间房屋一瞬间被化为灰烬,我的眼前仿佛又浮现出上个月在温州看到的一幕幕……当城破的一瞬间,没有人欢呼,这一刻出奇的静,空气中回荡着轰隆隆的雷声、雨声,以及房屋被烧毁倒塌的声音,还有的就是火海中的人们叫喊的声音……

我拖着麻木的身躯坐在路边的一块石头上,任凭雨水冲刷着我的身体,不禁喃喃自语道:"这,就是我要的结果么?"

[**攻略要点**:攻守战中,战商占了很大的比重,而这时候的纯商,完全变成了配合战商行动的附属单位。在守城中,所有被攻击方的成员并不能作出反击行为,只能默默忍受敌人的狂轰乱炸,守城的唯一方式就是由专人进入官厅补充城市防御力。可以进行修理的人,只有该城市的最高投资者和该商会的大行首。修补城防的资金将从城市的总资产中扣除。在攻城时,攻城将的数量决定了攻击力的强弱,宣战后,攻城将会获得三倍的攻击力,只要补给品运输得力,基本上胜率非常大。在《巨商》中,攻击对方商会城市一旦成功,则对方会因为拥有城市数量的减少,而损失攻城将的名额,换句话说,就是战斗力大打折扣。而如果对方商会对被攻击城市进行修理,则其商会资产也将受到影响,动用城市总资产修复城防,将使城市投资比例和金额全面滑落,如果战事扩大,四面起火,那就相当狼狈了。尽管城市占有率在此时不会发生什么变化,但是总资产的减少也就意味着投资额的减少,一旦有人趁火打劫,在这个时候争夺城市所有权,那可就很难说谁会胜利了。这种攻守城的行为,在《巨商》中,实际上就是攻击力与城市总资产的较量。对进攻方而言,是百利无一害的;而对防守方来说,只要拿捏好防守反击的策略,也是可以顺利保住城池不失的。这些,也正就是《巨商》这款游戏好玩之处,有勇有谋,有商有战,在这个淘金的世界中,尔虞我诈尽现商场本色。]





"常言道:为人切莫用欺心,举头三尺有神明。若还作恶无报应,天下凶徒人吃人。"说书人讲一段,唱一段,只听得众人无不咬牙切齿,愤怒叹息。那人又道:"可见那战乱纷争,偷袭者杀人放火、奸淫掳掠,无恶不作,却又不见他遭到什么报应。只怪那商会实力不济,官家本来兵多将广,可是一遇那恶徒而来,便远远的逃之夭夭,只剩下老百姓遭殃。好似那叫做【家】的商会的惨剧,普天之下,实是成千成万,便如家常便饭一般。诸君如今,当真是在天堂里了,怕只怕战乱再起。"

"正是:宁作太平犬,莫为乱世人。小人张十五,今日路经贵地,服侍众位看官这一段说话,叫作《商会兴衰录》。话本说彻,权作散场。"说罢,将两片梨花木板拍拍拍的乱敲一阵,托出一只盘子。众村民便有人拿出两文三文,放入木盘,霎时间得了六七十文。

张十五谢了,将铜钱放入囊中,便欲起行。

村民中走出一个二十来岁的大汉,说道:"张先生,适才我听先生说唱商会兴衰录,果然是说得好,却有几句话想要请问。"

张十五道:"好说,好说。"

大汉应声问道:"先生书中几位英雄人物却未知如何,还请先生明示。"

张十五却笑道:"来于尘土,归于尘土,看官何必如此计较。"说完,也不等大汉回话,径直往大路而去。■



梦幻西游 师门任务全攻略

文/两只乌力

《梦幻西游》中，玩家在10级以后可以拜师加入门派，等级达到20级以上时就可以找师傅领取师门任务了。根据玩家等级的不同，师门任务分为三个等级段，分别适合20~39、40~69和70级以上玩家领取。师门任务每10个为一组，由于完成每天的前2组师门任务的奖励翻倍，为了得到丰厚的经验、金钱，师门任务已经成为了玩家们每日必做的功课，但对于新手而言，满世界没头苍蝇式的寻找相关NPC和物品无疑是很困难的事情，即使是老手，也不见得全都能熟记于心，这里将各个等级师门任务涉及的各个方面总结于下，希望能有所帮助。

☆任务说明：任务下线不保留，领取10分钟后如果还没完成，可以找师傅取消，在巡逻任务中战斗死亡按任务失败处理，领取40分钟后如果还没有完成任务自动取消。任务取消或失败后再次领取时次数重新计算。



任务种类：送信、购物、巡逻

任务要点：此阶段任务全部能在长安城搞定，玩家没有必要东奔西走。做任务前道具栏务必留有一个空位，否则无法拿到要送的信件。

●送信——领取到送信任务后会得到一封书信，找到收信人后给予书信，再回师傅处复命即可；附相关收信人资料。

师门NPC	坐标	附注
李世民，魏征	104.229(长安城)	金銮殿内
吴举人	282.200(长安城)	国子监书库内
殷丞相	162.137(长安城)	丞相府
秦琼	87.76(长安城)	秦府内
秦夫人	87.76(长安城)	秦府内卧房
刘副将	161.88(长安城)	秦府门外岗哨旁
王捕头	38.58(长安城)	衙门里
陈员外	166.33(长安城)	长安自下往上第二座桥上
冯铁匠	485.96(长安城)	铁匠铺内
颜如羽	519.72(长安城)	书店内
张老财	248.25(长安城)	歌院门口
小桃红，陈妈妈	221.32(长安城)	歌院一层
小怜香，小惜玉	221.32(长安城)	歌院二层
程咬金	75.45(大唐府)	大唐官府内
程夫人	28.79(大唐府)	大唐官府后院
疥癞和尚	29.14(化生寺)	化生寺入门处
空善大师	55.9(化生寺)	化生寺入门处水池旁
慧海	44.34(化生寺)	化生寺接引僧旁
慧静	114.47(化生寺)	化生寺内北面
慧悲	18.47(化生寺)	化生寺内西面
空慈方丈	116.80(化生寺)	化生寺内最北面
空度禅师	90.53(化生寺)	寺后房间内
慧明，法明长老	56.36(化生寺)	化生寺大殿内
兰虎	419.114(长安城)	擂台上
袁天罡	361.247(长安城)	使用飞行符即可看到
赌霸天	290.56(长安城)	赌场内
王武	381.120(长安城)	武馆内

●购物——通过购买或其他方式得到相应的物品，回来交给师傅，均在长安城内可购得；附相关物品资料。

物品	店名	价格
青铜短剑	长安兵器店、建邺兵器店	500
黄铜圈	长安兵器店、建邺兵器店	500
折扇	长安兵器店、建邺兵器店	500
松木锤	长安兵器店、建邺兵器店	500
牛皮鞭	长安兵器店、建邺兵器店	500
青铜斧	长安兵器店、建邺兵器店	500
五色缎带	长安兵器店、建邺兵器店	500
红缨枪	长安兵器店、建邺兵器店	500
柳叶刀	长安兵器店、建邺兵器店	500
双短剑	长安兵器店、建邺兵器店	500
铁爪	长安兵器店、建邺兵器店	500
细木棒	长安兵器店、建邺兵器店	500
吴越剑	长安兵器店	5000
离情环	长安兵器店	5000
精钢扇	长安兵器店	5000
八棱金瓜	长安兵器店	5000
乌龙鞭	长安兵器店	5000
双面斧	长安兵器店	5000
金丝彩带	长安兵器店	5000
锯齿矛	长安兵器店	5000
夜魔弯刀	长安兵器店	5000
龙凤双剑	长安兵器店	5000
幽冥鬼爪	长安兵器店	5000
玉如意	长安兵器店	5000
珍珠链	长安饰品店	5000
护身符	长安饰品店、建邺布店	500
银腰带	长安饰品店	5000
腰带	长安饰品店、建邺布店	500
梅花簪子	长安布店	5000
面具	长安布店	5000
簪子	长安布店、建邺布店	500
方巾	长安布店、建邺布店	500
马靴	长安布店	5000
布鞋	长安布店、建邺布店	500
五彩裙	长安布店	5000
布裙	长安布店、建邺布店	500
鳞甲	长安布店	5000
布衣	长安布店、建邺布店	500
洞冥草	长安杂货店、傲来杂货店	500
桃花	长安杂货店、傲来杂货店	100
兰花	长安杂货店、傲来杂货店	100
摄妖香	长安杂货店、傲来杂货店	1000
宠物口粮	长安杂货店、建邺杂货店	50
高级宠物口粮	长安杂货店、傲来杂货店	1000
鬼切草	长安药店	200
月见草	长安药店	250
草果	长安药店	100
山药	长安药店	175
七叶莲	长安药店	150
九香虫	长安药店	140
白色花	长安药店	140
佛手	长安药店	80
香叶	长安药店	140
蜡烛	长安福店	100
黄纸	长安福店	100
香	长安福店	100

●巡逻——领取巡逻任务后，在门派范围内可以遇到捣乱的怪物，任务期间不会遇普通暗雷。每次巡逻任务需要战斗两次，第二次战斗胜利后就可以找师傅复命了。



任务种类：寻物、巡逻、捕捉

任务要点：做此级别师门时，满世界飞是常事，所以身上要多备飞行符。平时最好养成收集师门装备的好习惯，能节省不少。

●寻物——找到相应的物品，回来交给师傅，一般均可在长安、建邺、傲来三地买到；附相关资料，不包含前面已有的物品。









物品	店　　名	附注
铁齿剑	建邺兵器店	2000
精钢日月圈	建邺兵器店	2000
铁骨扇	建邺兵器店	2000
镔铁锤	建邺兵器店	2000
牛筋鞭	建邺兵器店	2000
开山斧	建邺兵器店	2000
幻彩银纱	建邺兵器店	2000
曲尖枪	建邺兵器店	2000
苗刀	建邺兵器店	2000
镔铁双剑	建邺兵器店	2000
天狼爪	建邺兵器店	2000
金丝魔棒	建邺兵器店	2000
五色飞石	建邺布店	2000
玉钗	建邺布店	2000
牛皮靴	建邺布店	2000
缎带	建邺布店	2000
丝绸长裙	建邺布店	2000
皮衣	建邺布店	2000
佛光舍利子	建邺药店	20000
金创药	建邺药店	5000
麝香	建邺药店	2500
丁香水	建邺药店	1500
熊胆	建邺药店	2500
血色茶花	建邺药店	1500
四叶花	建邺药店	100
山药	建邺药店	180
紫丹罗	建邺药店	80
宠物食粮	建邺杂货店	50
铁面扇	傲来兵器店	9000
青锋剑	傲来兵器店	9000
金刺轮	傲来兵器店	9000
狼牙锤	傲来兵器店	9000
钢结鞭	傲来兵器店	9000
无极丝	傲来兵器店	9000
双弦钺	傲来兵器店	9000
金背大砍刀	傲来兵器店	9000
乌金三叉戟	傲来兵器店	9000
竹节双剑	傲来兵器店	9000
青龙牙	傲来兵器店	9000
点金棒	傲来兵器店	9000
苍魂珠	傲来布店	9000
骷髅吊坠	傲来布店	9000
珍珠头带	傲来布店	9000
纶巾	傲来布店	9000
侠客履	傲来布店	9000
玉树腰带	傲来布店	9000
水晶腰带	傲来布店	9000
龙鳞羽衣	傲来布店	9000
锁子甲	傲来布店	9000
白玉骨头	傲来药店	200
龙须草	傲来药店	140
八角莲叶	傲来药店	300
天青地白	傲来药店	200
洞冥草	傲来杂货店	500
桃花	傲来杂货店	100
兰花	傲来杂货店	100
摄妖香	傲来杂货店	2000
宠物食粮	傲来杂货店	50
高级宠物食粮	傲来杂货店	1000

●巡逻——和20~39级的巡逻流程基本相同，只是怪物的能力有所提高；

●捕捉——捉到相应的召唤兽，回来交给师傅即可，如果有自己要留下的召唤兽与其重名一定记得改名。



任务种类：寻物、捕捉、示威

任务要点：多注重3级药的收集、各种高级食品的收集。多结交朋友，对于一些难找的素材，朋友们总能帮上大忙的。

●寻物——找到相应的物品，回来交给师傅。很抱歉，70级相关药材全部需要三级药材，须靠自己合成，因笔者该技能还不够，无法提供这方面的相关资料。

物品	店名	价格
百折扇	长寿兵器店	14000
龙泉剑	长寿兵器店	14000
风火圈	长寿兵器店	14000
烈炎锤	长寿兵器店	14000
蛇骨鞭	长寿兵器店	14000
天蚕丝带	长寿兵器店	14000
精钢禅钺	长寿兵器店	14000
雁翅刀	长寿兵器店	14000
火焰枪	长寿兵器店	14000
狼牙双剑	长寿兵器店	14000
勾魂爪	长寿兵器店	14000
云龙棒	长寿兵器店	14000
九宫坠	长寿布店	14000
江湖夜雨	长寿布店	14000
凤头钗	长寿布店	14000
璎珞丝带	长寿布店	14000
神行靴	长寿布店	14000
白面狼牙	长寿布店	14000
琥珀腰带	长寿布店	14000
天香披肩	长寿布店	14000
紧身衣	长寿布店	14000
虎骨酒	长寿酒店	500
旋复花	长寿药店	80
曼佗罗	长寿药店	275
水黄连	长寿药店	175
人参	长寿药店	400
灵脂	长寿药店	200
长寿面	烹饪技能45~49级	玩家价格70000左右
臭豆腐	烹饪技能30~34级	玩家价格10000左右
翡翠豆腐	烹饪技能40~44级	无法估价
桂花丸	烹饪技能35~39级	无法估价
豆斋果	烹饪技能25~29级	玩家价格20000左右
女儿红	烹饪技能20~24级	无法估价
梅花酒	烹饪技能50~54级	无法估价
蛇胆酒	烹饪技能60~64级	无法估价
百味酒	烹饪技能55~59级	无法估价
醉生梦死	烹饪技能64级以上	玩家价格150000左右
烤鸭	烹饪技能10~14级	无法估价
珍露酒	烹饪技能15~19级	无法估价
佛跳墙	烹饪技能5~9级	无法估价
烤肉	烹饪技能35~39级	无法估价

●捕捉——捉到相应的召唤兽，回来交给师傅即可，领取任务的时候师傅会说明对召唤兽的要求；

●示威——师傅会告知示威的地点和目标的名字，其中地点为某个门派场景，目标采用随机一位玩家的名字和造型，找到相应的目标NPC，战斗胜利即可完成任务。

最后感谢风月山庄的朋友们对我们调查的配合，我们是华南区逍遥城的乌力家族，相关玩家价格也是以我们服务器来估算的，大家有空来找我们玩哦！■









传奇3特别行动 诺玛大挑战

文/三疯



根据探子回报，在玛法边境突然出现了一个新兴种族，其特征外表狰狞，身材强悍，野蛮的性格经常欺压玛法边境周边小部落。考虑到玛法大陆的自身安全问题，所以本次特别受命于玛法最高领事会的指示，秘密潜入诺玛领地，一窥究竟。出发之前，先来介绍一下本次任务的成员：

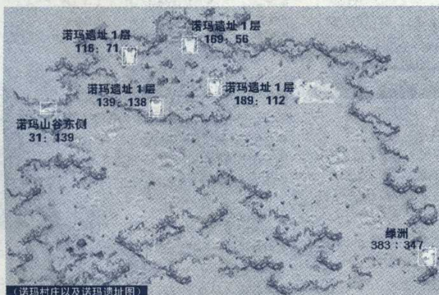
肌肉男，职业健身教练，肌肉发达、攻击力超强，曾获玛法最高拳击比赛金腰带奖，是此次任务的核心人物（队长）。

美型男，职业牧师，经常出没在教堂洗礼会上，最擅长祈祷和祝福类技能，曾获“玛法颂”朗诵比赛第一名，是此次任务的灵魂人物。

花样男，职业魔法师，最擅长幻术和攻击性魔法，经常出没在电视屏幕上，为观众带来绚丽的戏法，玛法国际魔法节金杖得主，此任务的主攻人物。

“此次任务就是围剿诺玛教主窝点，现已查明其藏身之处，危险性较大，随时有牺牲的可能。”队长一脸严肃的说。花样男使了一个鬼火在掌心，诡异地笑着说：“嘿嘿……不用这么紧张吧，对我们来说太简单了。”拿着玫瑰花，背靠着墙壁，嘴边泛着笑容的美型男起身走到队长旁边，“说下任务吧，我的手开始发痒了。”

队长拿着一张地图，放在地上，就这样四个人蹲在地上开始讨论。



（诺玛村庄以及诺玛遗址图）

“注意看地图上的四个牛头，那就是我们的目的地——诺玛遗迹。下面的绿洲通道，这里是进入诺玛地图的结界，可以通过各种交通工具，比如拖拉机、人力车等等，都很容易到这里。其难度就在于，通往诺玛遗迹的路上凶险四伏，小喽罗分布比较密集，基本上都是沙鱼、诺玛法师、铁扇公主等货色。为了避免过多体力消耗，我们尽量避过，少点正面冲击。还有值得提下的是，四个点中央是诺玛村庄，可以提供一些补给品。”

“大概的情况就是这样，关于携带的物品大家检查一下。”队长站起身，拿起背包开始分配东西。

首先肌肉男（队长）扣下了他自己的装备，斗笠、龙鳞甲、金手镯（或幽灵手套）、幸运降妖除魔戒指、勇士项链。然后分给美型男一套天藤头盔、天机道衣、三眼手镯、幸运降妖除魔戒指、魔令项链、潘夜无机棍（或无名刀、除魔剑），花样男则得到一套衰灵法衣、思贝儿、幸运降妖除魔戒指、追魂项链、血饮（或飞魂魔刃）。

“我来解释一下。我们的衣服属性都不同，每个人的位置也不同。我的装备主要体现在防御方面，攻击省略，主要是当肉盾，为方便你们俩能更好的发挥自己的能力。”队长眼睛瞟了下大家，等待着回应。

花样男骄傲的站在队长前面笑言：“关键时刻，怎么可能少得了我。搭配幸运降妖刚好弥补了法师的缺点，如果偏重魔法攻击，就忽略了防御，牺牲的可能性会很大，所以这些装备目的就是保有攻击的前提下，稍微提升防御。不错不错！”

“该我说了，”美型男急不可待的炫耀道，“我的位置是辅助治疗，为大家提升能力、防御和自然力等等，所以我的装备都很平均，有灵魂系的基础上增强了防御，而且冲击量不亚于你们俩的能力，嘿嘿……”

踏着热浪滚滚的沙漠，三个人终于开始了旅程，开着不知从哪儿弄来的拖拉机，一路烟尘滚滚地来到了诺玛沙漠。粗看下很难想到，这里居然是诺玛教主的老巢，宁静的下午，明媚的阳光斜照在沙子上，很安静，很和谐。“轰隆……”的一下，地下爬出了一个石人，接踵而来的是一群诺玛法师。队长望着面前的怪物，急忙跳车操起家伙，大声吼道：“开始了，注意不要走散了。”

怪物越来越多，渐渐的淹没了他们的身影。美型男喘着气，跑到队长旁边：“怎么办，怪物越打越多，这样下去，我们还没到诺玛遗迹，人都已经身首异处了。”队长怒道：“这点怪物都吃不消，怎么去围剿诺玛教主啊，给我杀！”花样男使劲的摇晃着魔杖，念着咒语，试图拦住突袭而来的怪物，无奈怪物数量太多了。战斗持续了很久，队长憋着气挥洒着屠龙刀冲在前面，一个两个三个……渐渐的前面出现了村庄。“真够累的，早知道不来这该死的地方了……”开始有点气馁的花样男轻声说。“没用的家伙，别废话了，补充点药物，我们准备下遗迹了……”

（诺玛遗址一层地图）

“由于一层还是初级关，所以所面临的困难也不是非常多，首先我们把门口的怪物处理掉，切勿乱逛，招引过多的怪物只会让大家面临灭顶之灾。”队长下入口前跟大家警告了一下，“美型男你负责祝福，我顶住；花样男你负责攻击，没问题吧？GOGOGO……”

在遗迹一层首先出现的是诺玛骑兵。它们是远程弓箭攻击，攻击频率不算太快，对付他们的方法跟杀祖玛弓箭手一样，尽量近身，因为你越贴近它，它就会后退保持一段距离再发箭攻击你，所以注意到这一点，就很容易的杀掉它们了。

接着是诺玛装甲兵。这个兵种皮厚肉粗，近身攻击的威力相当可观。所以要尽量保持距离，让法师攻击，因为当跟它之间的距离少于3步的话，它的速度会加快，给你致命的一击，速度之快使你无回旋的余地。

诺玛骑兵

生

风系攻击（击风），

强弱元素：

暗黑 +5，火 +3，冰 +3，雷 +1，神圣 -3，风 -4，幻影 -3

诺玛装甲兵

生

物理攻击

强弱元素：

暗黑 +5，冰 +3，火 +2，雷 +1，风 -2，神圣 -4，幻影 -3

ONLINE GAMES



队长的肉垫在这里得到了发挥，以强健的身材抵挡住一切的外来攻击，让法师有更多的机会进行攻击，道士则负责给队长加 HP 和防御，配合打的好的话，什么难关都可以解决掉。

来到遗迹二层，脚步越加临近诺玛教主，所面临的困难也随之加。这一层中，在诺玛骑兵和诺玛装甲兵的基础上增加了一个新兵种诺玛斧兵。

这些斧兵擅长远程喷射攻击，有些类似真天宫武力神将的火焰喷射，不过威力要大的多了，而且这个兵种在近身时候的攻击力也相当不俗，不过只能单体攻击的缺点让它很容易被一拥而上的玩家放倒。

此层通道都很宽敞，所以拼打起来有有足够的回旋余地，不至于跟第一层一样拥挤在狭小的过道里，走一步算一步。虽然三个人的组合打起来很吃力，但合作无间，才是制胜的关键。

遗迹三层共分四个截面，但地图形式一样，只是从遗迹第一层的四个入口延续到此地，而演变成了四张地图（有点毫无意义的感觉。）密密麻麻的通道，第一感觉就是让各位很头疼，由于这层是最接近教主的地图了，所以一些兵种都会出现，比如诺玛司令和诺玛抛石兵。

诺玛投石兵使用远程爆裂火焰攻击，这个兵种在防御和血量上都没有太突出的地方，它的恐怖之处就是在它的视野范围内对人物进行远程攻击，在头顶上使用爆裂火焰，真够 BT 的。当然它的优点越明显，反之它的缺点也越明显，关键看他的攻击方式。远程攻击，只要贴身打，就很容易搞定它了。

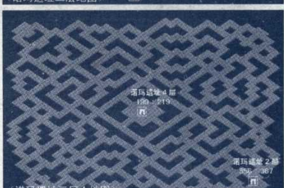
诺玛司令是远程疾光电影攻击，近身类似神舰海豚那样的八格攻击。不过这种怪物的远程攻击不象纯正的极光魔法那样，它是同时发射 2 条极光并以大约 30 度角分开，至于近身的攻击那只能用恐怖形容，虽然在攻击力上相当强悍，但对付这种怪物也不算太难，只要和它保持一定的距离就可以了。

从总体来看，遗迹四层被分割为 3 块，而教主也只是随机性的出现在其中一处，这样大大增加了寻找的时间，所以来这里前，随机卷也一定要够量，才能满足当时找教主的物品。这里不需要多加解释了，杀吧……至于教主有什么特技？你问我，我也不清楚，因为那三个家伙早在第三层的时候，就已经悄悄的离开诺玛了，起初来这里的想法，跟现实的结果是完全相反的。为在此付出代价的朋友们，真诚的默哀 5 分钟……记住教主可不是这么好欺负的哦。

拖着疲惫的脚步，终于离开了令人恐惧的地狱的三个人：肌肉男、美型男、花样男，自从这一战役之后，也渐渐离开了玛法的舞台……■



（诺玛遗址二层地图）



（诺玛遗址三层 A 地图）



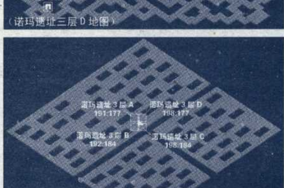
（诺玛遗址三层 B 地图）



（诺玛遗址三层 C 地图）



（诺玛遗址三层 D 地图）



（诺玛遗址四层地图）



诺玛斧兵

火系攻击
强弱元素
暗黑 +5，火 +3，冰 +2，雷 +1，风 -3，神圣 -3，幻影 -3



诺玛抛石兵

火系攻击
强弱元素
暗黑 +5，冰 +2，火 +4，神圣 -2，风 -3，幻影 -4



诺玛司令

雷系攻击
强弱元素
暗黑 +5，冰 +3，雷 +3，火 +1，风 -2，神圣 -5，幻影 -1



诺玛教主

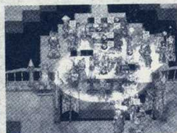
未知
强弱元素：
未知



RO从初学者到大众骑士之路

文/颇颇 CHRIS





仙境传说》(以下简称RO)中,骑士是一种勇猛的职业,深受大家喜爱。但是,骑士对装备的要求比较高,导致很多玩家练出来的骑士,只能打打怪,PK时就只能挨打了。因此,目前比较大众化的练法就是敏骑,一个不需要太高装备的角色,而且可以用来打装备道具,为今后RO之路作好铺垫。本文所述的,就是一个双手剑敏骑的练级之路。

【点数的分配】

身为敏骑,当然敏捷属性是最重要的。因为RO中,敏捷直接影响到回避率和攻击速度。虽然回避比不上刺客,但是作为敏捷型的骑士,因为体质弱、攻击也不强,因此面对攻击的唯一办法就是:闪!所以,敏捷至少要99以上。而在游戏中后期,还需要加上DEX(灵巧),STR(攻击)和适当的VIT(体质),以及一些LUK(运气)来提高暴击率。

DEX的作用是用来提高命中率,没有较好的命中率,再高的攻击速度打不到人,也是白搭;STR顾名思义,加的越多给别人的伤害越多。并且,加STR点数还可以增加负重量,这样就又可以多拿几个血瓶咯;VIT影响到了血量和防御力。虽然敏骑不看重防御,但是即使5%的受伤害率也是会挨打的,能多抗一点是一点。并且在游戏后期,如果加了不少VIT,血量可以突破9000,穿上黑狐鞋甚至可以达到10000以上!

在选择人物时,可以选择9点AGI,9点DEX,9点STR,最好出生在首都(普隆 德拉),这里比较好练级。在今后的升级之路上,初期将加DEX到15,加STR到10(保证基本的命中率和一定的攻击力),其他的都要加到AGI上(成为骑士后再考虑加VIT和LUK)。

【装备的选择】

由于是大众化的骑士,所以装备可能很一般。大家可以先买一个3S的笨拙短剑(注:S即为玩家所说的“洞”,可以放入相应的卡片产生属性效果),在武器店就有卖,只有几千Z(Zeny,RO中的货币)。然后到武器店下方(普隆德拉)的屋子里精练,在门口的NPC处买8个“一级强化金属”,再和另一位NPC谈话,选择精练笨拙短剑,幸运的话可以一直精练到+8。如果你有2把还可以考虑试着精练到9。(但是失败武器会消失的哦)这样,你就有一个比较像样的武器了。至于其他部位的防具,装饰品等,要过一段时间才能慢慢收集到。

骑士(剑士)的最低标准装备:头部上可以配+5草帽,市场价大约50000,但+6的就要100W了;头部中戴高级太阳眼睛,梦罗克有卖;头部下带香烟或咬花,咬花咬草的价格大概是100W;披肩可以用+5以上白幽灵披肩(推荐斗篷),价格大约300W和500W;衣服+5以上盗虫或虫蛹西装外套(初期很有用),目前西装外套只要10W~20W,虫蛹卡10W~50W,盗虫卡10W以下;武器用属性亚而特双手剑系列,价格比较贵,没有属性的剑在伊斯鲁得岛(首都→下→右)武器店可以买到,有属性的价钱大约是100W~150W;鞋子+4以上盗虫(AGI+2)战士长靴,市场价80W左右;装饰品1犬妖夹子不超过50W,装饰品2克瑞米(瞬间移动)夹子或敏捷别针(AGI+2),价格在50和20W左右。

【练级之路】

LV1~1转(大概LV12):有了笨拙短剑后,练级路线分为两种,视你兜里的钱多少而定。有钱的话,可以买200个红色药水(没有超过负重90%,可以攻击),到首都→下→左的地图打蝗虫。没钱的话,考虑去打波利、达拉蛙吧,直到1转。

LV13~LV22:带上血瓶和提升攻击速度的药水,去22号地图,首都→上(秘密基地)→上→左,打曼陀螺魔花。这种怪物很好打,并且有可能掉四叶幸运草,拿到你就发了,可以卖给玩家(因为四叶幸运草的掉落几率非常非常小,所以目前市价50W~100W不等)。

LV23~LV40:这时候你要买上红水和提升攻击速度的药水,改善你体弱攻差的劣势,当然前提是你必须有钱。去6号地图(首都→左→上→上)打蜘蛛,它们有大约900的HP,LV22打的话,一个有30%经验哦,不过要小心被围攻。这里注意收集绿色草药,如果中毒了,要马上使用,否则小命危险!如果没钱,可以继续打曼陀螺魔花或者去6号地图下方去打锹型虫或溜溜猴,经验也还不错。

LV40~骑士:这时,你可以带上风属性双手剑去海底2层打水母等等。此阶段获得的经验会越来越少,但是也不要用外挂哦,你用这种方法练出来的人物赢别人,其实你已经输了。也可以去海底3、4、5楼看看,打人鱼等怪物,经验一般。另外还有一种方法,就是到梦洛克→下→右→下打泥人和蚯蚓还有伞锡。记住这里的怪物都是怕火属性的。这里的经验比海底要高许多,但是对操作和网速要求稍微高一点。这样你打到LV54的时候,JOB也LV40了,可以转生喽!

【技能点分配】

剑士的技能不多,分为单手、双手两种。作为一个双手剑的骑士,可以考虑这样加点:单手剑熟练1,双手剑熟练10,狂击10,挑衅5,快速恢复10,狂击10,怒暴3(注意,双手剑熟练技能是要加LV1单手剑熟练技能才会出来的)。

我的加点是:最早加LV1单手剑,然后加双手剑到LV10。升级后可以加狂击、挑衅到LV5。最后加怒暴到LV3(为了以后的怪物互击,很厉害的技能),剩下的技能点加快速回复到10。因为我有大量红水,所以快速恢复对我来说不太重要,但是是一定要加的技能。(后期每10秒可以回200HP以上)样,1+10+10+5+3+10=39点,刚好JOBLV40,技能39点。狂击是提高攻击力的攻击,到LV10可以提高到400%。很有用的技能。挑衅则是提高敌人攻击力,降低防御力的技能。也是吸引怪物的方法。还有一个霸体技能,可以在骑士的时期加上。



以上方法是贫民式的:练级不是最快,但是最稳;装备不是最好,但是最实用。而且大家可以练出更强的人物!怎么练呢?当然是用这个敏骑来打装备了!呵呵!■

奇侠 XIAH 初级经验汇总

文/拜月和尚



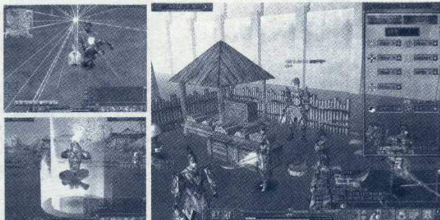


奇侠》是一款较独特的"韩式"武侠游戏，无论是人物服装造型或是场景刻画，都带着些许"韩国味"。而其丰富的任务系统，绚丽的格斗场面，漂亮的魔法技能，也同样吸引着玩家的目光。笔者有幸参加了《奇侠》大陆不删档内测，在这里讲讲心得供新玩家参考。

◆职业比较篇

进入游戏，玩家可以从3个角色中任选其一。独孤的主要武器是刀和剑，特点是血多、攻击力中等、命中一般，属于血牛型角色，穿戴上铠甲后防御力也不弱。升级属性偏重加体质和筋力，初期可以稍微加些敏捷，游戏中攻击会出现MISS，敏捷低了攻击命中也低，妨碍练级。独孤的技能和武功都属于攻击性的，是初期升级最快的角色，但是后期对武器依赖性很大，自身除了血多外，没有好武器攻击力与轩辕会差开一大截，除了野外练级中不容易暴毙外，PK中几乎没什么优势。

慕容是游戏中唯一的女性，武器为"扇"和"笔"，特点是敏捷高，致命一击成功率高，但相对的体质柔弱，防御力差。从其擅长的辅助和召唤技能可以看出，这是个天生的队长角色，适合团练，并且是带宠高手。5级时就可以学到"摄魂音"，从而捕捉怪物为己所用。属性加点侧重敏捷，敏捷高回避也高，同时攻击频率也是3个角色中最快的，暴击的几率很大，此外还要适当增加体力，以缓解天生柔弱的体质。慕容初期练级还是很快的，但是中期因为攻击力较弱，防御也不足，很容易挂掉，30多级以后就好了。



看到轩辕，大家可能会联想到"肉包"，不错，这个角色最大的优点就是结实、耐打！当然，其防御力也是3个角色中最高的。轩辕擅长使用近身武器"爪"和"斧头"，这也意味着他是攻防兼备的角色。属性加点上侧重筋力、耐力和体质，升级路线与独孤相似，只是因为攻击频率较慢，前期不如独孤升的快。但在PK方面，轩辕占有很大优势，舍防加攻的技能无人可挡，笔者也经常看到有高出2、3级的独孤打不过轩辕的事情发生。

◆练级心得篇

《奇侠》的组队表面上看分得的经验没单打高，不如单练，实则不然。比如游戏中一个人杀一只怪获得的经验是100，两个人杀同一只怪时获得的经验就是120，即每人只分60，但相比单练组队的效率就快了许多，特别是在怪物暴多的地方，5人组队，分散打怪，效果更明显。队伍的配合不是固定的，任何同等级的职业在一起练级效果都是一样的，独孤和轩辕顶怪，慕容在后方加血或放远程攻击魔法。

游戏初期，杀一些啊猪啊狗的，很快升一级，然后存钱换第一套装备。独孤和慕容在4级时可以换上第二套衣服和帽子，帽子增加命中率，轩辕则在3级就可以换装。游戏中尽量根据装备需求来加属性点，这样练级会比较顺畅。5级时杀太岁，7级杀山妖，轩辕和独孤在8级之后可以踏上第2张地图炙热火山，慕容因为防低血少还是跟人组队打比较好。这个时候所有职业都应该换上第三套衣服，第四套武器，第二套鞋子和帽子。火山爆多的怪物足够玩家练到13级，如果武器好的话可以去第三张地图沙漠绝迹打狈。火山深处的很多怪物这个级别是杀不过的，即使武器好，但防御的缺陷可以使你次次被秒，还是不要激动的好。沙漠的怪也只能打狈和火怪，其他的怪也一样秒你。沙漠里有个狈窝，组5人在这儿级别是最快的。之后玩家从新手变为老手，日后的练级路线想必自己也很清晰了，这里就不罗嗦啦。

◆技能系统篇

《奇侠》每种技能都分三个级别，前5个技能在村庄有售，其余的在打怪同时随机掉落。每种职业都有加血、加移动速度和群功技能。独孤9级时就会群功技能，但攻击力不高，而且命中率很低，后期的部分技能还不错，"玉石俱焚"损生命加攻击，"护体无形剑"可以加防御，最终技能"分光破影"可以制造分身在一定时间内同时攻击敌人。轩辕防高，攻击主要以力量制胜，技能方面"气血逆流"是妨碍敌人攻击的技能，"迷踪拳"可以使对方暂时失明，"锁骨术"让对方不能攻击，"天魔解体"可将防御转化为强大的攻击力，最终技能"天魔护体"有魔法反射的功效，使敌人的攻击伤害到自己。慕容的技能比其他两种职业更加丰富，5级会召唤宠物，9级会单体加血、引兽术可提高宠物准确度，20级会全体加血，36级会九天凤舞可增加攻击力和准确度，北冥神功在打击的同时可以吸血，慕容本身具有的攻击速度和翻倍攻击的优势，单练也不弱。《奇侠》除了这些技能外，还有内功系统，属于被动技能，共有9个级别。内功心法包括增加攻击力、防御力、准确度、生命力、内力、增加生命力恢复速度和内力恢复速度，还有增加使用武器熟练度的技能，同样为被动技，分3个等级，可以增加攻、防和准确度。内功和外功可以一起用，以达到叠加的效果。学习内功需要级别、修炼值、某项属性以及技能书，你必须达到这些要求后才能学习这项技能。修炼值有两种来源，第一是打怪得到，另一个就是完成任务。

◆武器装备篇

《奇侠》的任务是依据等级随机触发的，到达等级时系统就自动通知你已经接到了某个任务，完成后可以得到附加的属性点、经验、钱和武器。做任务得到的物品有好有坏，有的任务是可以反复做，可以刷自己想要的武器直到刷出较好的，这样比打怪掉好武器来的快。笔者做任务的时候打到一把+4性质3的紫电扇，同样9级14敏捷佩带，比商店的白板高30的攻击，攻击力远远超过同等级的其他职业。在村庄NPC处买到的装备可以帮你混到15级，此外除了从怪物身上获得，还可以通过一些地区（比如沙漠）的赌博商人那里购买，就是与《暗黑2》类似的奸商。



到这里，《奇侠》这个游戏想必大家也有所了解了，游戏的任务系统，和游戏画面相当不错，但PK系统，装备系统和许多地方还有待进一步改善，相信公测时的《奇侠》一定适合大家的胃口，特别是那些奇幻武侠游戏的爱好者，还等什么，加入我们吧。■

OUTPOST

生存手册



生存》是一款以虚拟世界为舞台的，军事类大型多人在线角色扮演游戏。在游戏中，玩家基本分为三大阵营：FRON（弗伦）、ANCA（安卡）以及KOEN（科恩）。随着这三大阵营的不断发展，为了争夺虚拟资源，进而展开了激烈的战斗。玩家进入游戏，首先要创建自己的角色，决定参加的阵营、属性等要素。然后可通过战斗提升自己的能力，进而获得更高的军衔和掌握更多的技能。本游戏有别于其他单机版游戏或几个人组合的网上游戏，组织成百上千的玩家加入团队进行协同作战，将是高级军官的责任。所以不仅要有每个人的勇敢献身精神、超强的智慧、熟练的技巧，还要有紧密的团队合作精神。

《生存》并不像其他网络游戏那样单纯的追求等级、收集物品、屠杀怪物……在《生存》的虚拟战争中，给了玩家足够大的空间来展示自己的能力。随着与敌对联盟之间的征战，通过射杀军衔比自己高的敌人，或者获胜战役的数量足够多，玩家的魅力指数和军衔会渐步提升。而根据军阶的高低，玩家在创设军团、发布命令与指挥、统帅等方面，也有不同的权力与影响。

进入交战地带，战士们只要拥有一定等级即可进行PK或者占领模式。玩家想前往交战场，可以先点选各自联盟司令部的输送军官，就会出现交战场地的选择列表，列表上除了有各交战场地的名称与进入的等级限制外，还会显示出目前交战场上的各联盟人数比例，选好合适的场地，就可以前往战场进行一番拼杀了。

占领模式对新玩家是比较有吸引力的，刚进入交战地带时，战士会出现在所属联盟的基地内，这时你可以集结起己方的战友一起向敌对联盟的基地进行攻击，敌对联盟的基地会有NPC警卫及敌对联盟的战士反抗，当攻击方进入敌对联盟的基地后，只要站在敌对联盟的标志塔旁大约5秒钟，系统将会宣布占领胜利，成功占领敌对联盟基地后，被攻占的联盟战士，死亡后将被遣送回联盟司令部，并有一段时间无法重返被占领的交战地域，攻占成功的联盟可在被占领敌对联盟基中得到战利品。



这里对游戏中角色的基本能力，技术能力与军衔做一个介绍。

技术能力

技术	标志	说明
射击术		根据技能的提升，可以使用更好的枪械。
爆破物		可以使用更好的爆破物，手榴弹的投射速度和威力也会增加。
大炮类		根据技能的提升，可以使用更好的炮类武器。
设置类		[爆破物 10]以上，根据技能点的提升，可以使用更高级的设置类武器。
狙击类		[射击术 10]以上，根据技能的提升，可以使用更好的狙击类武器。

*现只有5个支援技能，准备持续升级其他技能。

角色基本状态与能力窗口（快速键U）

Level 等级：每次升级自动增加生命力，每升1级可得到3个点数；

Str 力量：限制角色可携带物品的重量，并对生命力有影响，生命=70+（Str×3）+Level（女性角色=适用生命力的95%）；

Int 智能：各种智能型道具使用限制，各种技能习得限制，根据升级程度，可提升道具的性能；

Dex 敏捷：与角色移动速度、枪类瞄准及速度相关的属性；

Cha 魅力：军团创立限制，阶级上升必备条件，魅力5为一般士兵，魅力10副军官，魅力15尉官、领官，魅力20，将官。

注：军团募集人数：少尉10人、中尉15人、上尉20人、少校25人、中校30人、上校以上35人。

基本技能资料（快速键L）

1、各技能可成为道具使用限制的条件，若角色无法使用特定道具时，需要检查技能点数

2、射击术之外的技能须先取得另外的执照来设定，登记执照时，提供基本技能点数1

3、角色可透过NPC来取得执照，安装到道具栏即可完成技能的设定

4、将升级所得的点数分配到各个技能后，必须点选ok以作确认。当尚未选取ok键时，便可使用cancel将点数重新分配

军衔

阶级	标志	需求魅力	需求等级	需求接战数	接战次数
无阶级	无	5	10	0	0
二等兵				20	76
一兵				50	190
上等兵				100	380
兵长				200	760
下士		10	20	400	1520
中士				700	2660
上士				1200	4560
少尉		15	30	2000	7600
中尉				3200	12160
大尉				4700	17860
少校			40	8000	30400
中校				13000	49400
上校				20000	76000
准将		20	42	35000	133000
少将			44	55000	209000
中将			46	80000	304000
上将			48	130000	494000
元帅			50	200000	760000

人物出生时将拥有5点魅力，可以与电脑对战；下士以上的阶级就需要魅力指数来晋升。玩家的阶级决定于接战数，并会根据迎战回合中胜出的次数得以提升。军衔会在用户名的左侧加以标识。■

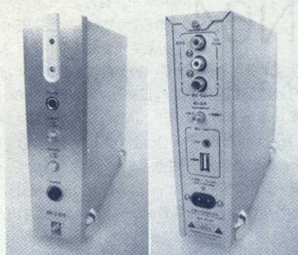


魔笛 XM2.1C1

多媒体音响监听系统

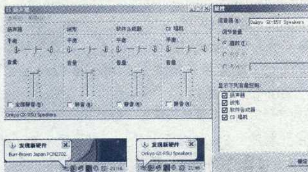
音频系统作为 PC 多媒体系统的重要组成部分，曾经有过令人兴奋的发展历程。从最初的 Sound Blaster 开创 PC 音频新境界，到 ISA 时代的巅峰之作 AWE64 GOLD 带来前所未有的极品音色；从 A3D 与 EAX 争夺 3D 音频的霸主，到 AC'97 板载声卡蚕食最大份额的低端用户。时至今日，PC 音频世界看似各据一方的平稳势态，又迎来了外置音响处理系统的新挑战。

多媒体设备大厂 Creative 曾先后推出了 Sound Blaster Extigy、Sound Blaster Digital Music、Sound Blaster Audigy 2 NX 等一系列 USB 外置声卡产品，另外市面上还有 Maya EX 5.1 及 DIYEden Mini USB DAC、DIYEden USB 真空管外置声卡等等其它品牌的产品。作为国内四大 Hi-Fi 设备制造巨头之一的成都新德克电子有限公司，最近也推出了自己的外置 USB 接口系列音响产品“魔笛”XM2.1C1（下文简称 C1）。



C1 可以说是一部准 USB 外置声卡，可用于推动专业耳机及有源音箱。在封装上 C1 采用了浅卡其色喷漆钢板，主要是为了屏蔽电磁干扰，为了弥补造型方面的呆板，在底侧设计了四个电镀轮状支脚，并配以银色拉丝金属面板。

前面板的功能设计方面，上面第一枚绿色发光二极管为 USB 数字音频信号指示灯，只在有音频信号输入时才会点亮。第二枚蓝色发光二机管是电源指示灯，按下最下面的黑色电源按钮开关它会点亮，使用中会发现，这枚蓝色发光二极管与普通发光二极管不同，它是聚光发射的，光线可以射出很远，正面看光彩熠熠，但眩目之外在夜间暗室中似乎太夸张了点儿。前面板提供了一个 6.3mm 三芯专业耳机插孔，可用于接插各种规格的耳机（普通的 3.5mm 立体声接口的耳机需要使用转换插头，可惜产品包装中并未附送）。D-BASS 和 DYN.EXT.这两个按钮分别代表低音增强和动态范围扩展这两个音频增效开关，具体效果我们会在试听时品评。

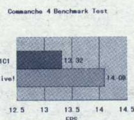


看看背面，底部是 220V 交流电源输入端口。C1 采用了独立电源电路设计，外部供电可避免通过 USB 接口取电可能造成的供电电压不稳、音频信号易受电源杂波干扰等问题，确保了声卡输出信号的音质。C1 拥有 USB 和 Line-In 两个输入端子，使用一个输入选择按钮切换。这一设计可使 C1 除了作为 PC 外置 USB 数字声卡之外，还可通过 Line-In 端子连接其它双声道模拟音频信号源，如随身听或 PC 机内其他声卡。最上面一组 RCA 输出端子包括左右声道（配有一条 RCA 转 3.5mm 立体声插孔线，可用于连接有源音箱）和重低音声道（可用于连接有源低音炮）。

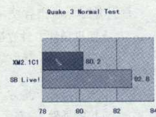
C1 的形体相对于市面上的其它外置声卡来说显得较大，打开机壳才发现，C1 电路板的元器件布置较为松散，与其他集成了大量数字、模拟集成电路的高密度布线产品大相径庭。不过 C1 采用了 4 颗被曾被誉为“运放之皇”的 NE5532 芯片（1 颗位于信号输出部分，3 颗位于主放大电路），更有 L7805、L7912、L7812 这 3 颗功率管位于电路板上部进行稳压，其中更全部采用进口五色环低噪金属膜电阻，关键电容使用日本 ELNA 品牌优质电容，其余全部使用 HF 专用电容，从专业音响设计角度看，这些有利于提升音质的措施是值得在外形尺寸上的“牺牲”的。

C1 号称无需驱动、全兼容 Win98 以上的所有视窗系统。当我们使用配送的 USB 线缆将 C1 与 PC 连接并按下 C1 的电源开关后，视窗系统提示发现新硬件“Burr-Brown Japan PCM2702”及“Onkyo GX-R5U Speakers”，整个系统安装无需另外提供驱动程序（Win98 需根据系统提示选择自动安装驱动，可能会需要 Win98 系统光盘）。此后在开启 C1 电源时，外置声卡会自动替换原有的 PC 音频播放设备，而在关闭 C1 电源时又会自动恢复原有的音频设备（如果 PC 机内安装有其他声卡的话），使用十分便利。根据资料显示，Burr-Brown PCM2702 是一颗 USB 界面的 16Bit 立体声数模转换芯片，支持 32、44.1、48KHz 的采样速率以及 16bit 的采样率。它仅提供立体声输出功能，不具备任何录音、DirectSound 加速及多声道输出能力。

事实上在 3DMARK03 中我们也发现 C1 被认为是无法支持音响测试的硬件，不过其 DEMO 中的音效却一切正常。我们在试听中重点考察了 C1 在 CPU 占用率上对游戏性能的影响，以及它在输出品质上的稳定性。先看看我们选择的低端系统平台：



P2B-F 440BX 芯片组 / USB 1.1 接口
PIII600 oc 744MHz / 256MB PC133
ATi Radeon 7200
Win98 SE 简体中文版
测试声卡：XM2.1C1（USB 接口）
Sound Blaster Live! 白金版 (PCI 接口)
测试软件：Quake 3 v1.32 内置 DEMO
Commanche 4 Benchmark DEMO



两组声卡轮流进行三次测试取平均值，对比 USB 声卡与 PCI 声卡对游戏效能的影响。结果显示 Quake 3 中，USB 声卡会使游戏帧数平均下降 2.6 帧，在游戏中的影响并不明显。而在以 CPU 依赖性较大为特点的 Commanche 4 中，USB 声卡对游戏性能的影响更是微乎其微。随后我们在 P4C2.4GHz/512MB DDR 双通道 /865PE 芯片组主板 /ATi9800SE、WinXP SP1 简体中文平台上使用《波斯王子:时之砂》结合 FRAPS 帧数记录软件进行相同方式的测试，对比为板载 VIA Envy24PT 声卡。结果无论是最大、最小及平均帧数，USB 声卡均比板载声卡降低 1 帧。整个测试结果表明，USB 声卡对游戏性能的影响并不像想像中那么大，其适用性令人满意。

在音质测试方面，我们重点测试了高采样率 MP3 解码播放和 DVD 解码播放的效果，并以创新 HQ1200 耳机及声迈 X600(2.1)对比试听。在没有开启低音增强及动态扩展特效时，耳机表现平平，但音箱表现比板载顶级声卡 VIA Envy24PT 还稍胜一些。而开启增强特效后，音箱和 HQ1200 耳机表现有质的飞跃，高低音动态明显提升。最后，我们在 C1 工作过程中试着在另外的 USB 口上插拔 U 盘，除了插入 U 盘时会有短暂的声音停顿之外，其它都一切正常，工作稳定性不错。

整体而言，XM2.1C1 从最初给人以较为笨拙的外观印象，到最后以输出音质和稳定性征服了听者，对于那些需要廉价外置声卡或耳机功放解决方案的玩家来说，建议零售价格 435 元的 XM2.1C1 是个值得推荐的产品。如果能在其后续产品中增加光纤输入端子，将使其获得更大的应用范围，如配合 PS2/XBOX 作为数字耳机功放。■（文 /PLAY!LAB）



N64 模拟器

□□■ Project64 配置指南

由于国内亲眼见过 N64 主机的玩家不多，所以大家对它比较陌生，那么就由笔者来为大家一下它吧：N64 是 Nintendo64 约定俗成的简称。作为第一款 64 位家用游戏主机，在发布之初(1996.6.21)，任天堂曾经对它寄予厚望。

N64 可谓生不逢时，正碰上索尼的 PlayStation（以下简称 PS）和世嘉的土星（Saturn，以下简称 SS）两大游戏主机参与竞争。而且，N64 主机价格过高，并且固执地使用昂贵且容量小的卡带作为游戏载体，而同时期的 PS 和 SS 都已经使用 CD-ROM 了。但有一点不可否认，N64 上不乏游戏精品，象《超级马里奥 64》（SUPER MARIO 64)、《塞尔达传说：时间之笛》（The Legent of Zelda: The Ocarina of Time）等。

为什么这么好的主机我们就不能亲身体验呢？确实如此，国内的大多数玩家只能靠模拟器来过一把 N64 瘾了。N64 模拟器比较多，但是综合考虑兼容性和效果，笔者推荐 Project64。下面就让我们开始我们的 N64 之旅吧：



首先需要去 www.pj64.net 下载模拟器。由于这个模拟器在 2002 年就停止更新了，所以现在我们下载的版本为 1.5 版。在下载页面我们不仅可以找到模拟器，而且还可以找到 Service Pack 1。补丁包里不仅提供一些常用的插件和技术手册，更难能可贵的是居然语言包里还包括中文——虽然字体未经美化，单词翻译稍显生涩，但由此可见中国玩家的影响力。由于本模拟器采用插件配置，所有插件均可在 www.emulation64.com 下载。

Project64	最低配置	官方推荐配置
CPU	Intel Pentium III 700MHz AMD Athlon 800MHz	Intel Pentium III 1.2GHz 以上 AMD Athlon 1.2 GHz 以上
内存	128MB	256MB 以上
硬盘空间	200MB，另外需要 20-100MB 的硬盘空间存放游戏文件和存盘文件	1GB 剩余空间
显卡及其他设备	100% 兼容 DirectX 7 的独立显卡、声卡和输入设备(显卡显存最好在 16MB 以上，声卡最好采用独立的硬声卡)	nVidia GeForce3 以上 ATI Radeon8500 以上 创新 Sound Blaster Live!
操作系统	Windows98	Windows 2000/XP
DirecetX	DirectX 8	DirectX 8

按照官方的推荐配置，我想没有多少人的机器可以达标，笔者就是这样（谁叫咱穷呢 ^），所以咱们只能依据自己的实际情况配置模拟器了。要跟大家说明的是，最好不要使用集成声卡，如果使用，游戏中爆音现象会非常严重。另外建议大家如果配置不高，关掉声音模拟可以获得更流畅的游戏画面。

首先介绍笔者推荐使用的插件：

图形插件	独立显卡	Rice's Video Plugin 5.4.3
	集成显卡	Jabo's Direct3D7 1.40 设置简单 效果不敢恭维
声音插件	Jabo's DirectSound 1.5	
控制插件	有手柄	N-Rage's Dirct-Input8 V2 1.82a
	无手柄	DarkMan's DirectInput8.2.0



为了避免因为汉化质量不高造成的麻烦，笔者推荐大家不使用官方的简体中文包，所以第一次启动 Project64 选择语言包时，我们选择 English 进入主界面。

在 File 菜单中包括以下几个选项，因为模拟器制作出色，所有的菜单功能都不难理解：

Open Rom（打开游戏 ROM）；End Emulation（结束模拟）；Language（语言）；Choose Rom Directory（选择 ROM 存放目录）；Refresh ROM List（刷新游戏列表）；Exit（退出）。

Options 菜单包含以下几个选项：

Full Screen（全屏幕显示）；Configure Graphics Plugin（配置图形插件）；Configure Audio Plugin（配置声音插件）；Configure Controller Plugin（配置控制插件）；Settings（设置）。

System(系统，在游戏开始时可见）菜单包括以下选项：

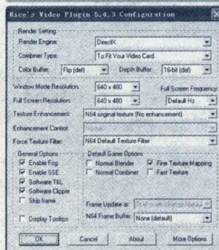
Reset（重启）；Pause（暂停）；Save（存盘）；Restore（还原）；Current Save State（保存记忆卡位置）；Cheat（作弊码）。

另外 Help 菜单下的 Game FAQ 大家可以自己看看，特别是 Games 目录里指明了模拟器现在已支持的游戏和存在的 BUG。



现在我们就可以开始配置模拟器了：首先在 Settings 选项中选择插件，分别是图形，声音和输入设备。选择好后进入 Configure Graphics Plugin 配置图形插件。

Rander Engine 渲染引擎：可以选择 DirectX 和 OpenGL 两种方式，建议大家选择 DirectX。因为如果选择 OPENGL，那么此插件将默认采用软件方式模拟 T&L（软件多边形转换和光源处理，以前这一步都是由 CPU 完成的，从 Geforce256 开始的显卡都支持硬件 T&L，因此人们也把具备此功能的显示芯片称为 GPU），但是如果 PC 处理器性能非常强劲，画质要好于 DirectX 方式。因此，除非你对自己的机器很有信心，否则笔者建议选择 DirectX；



Combiner Type 混合类型：DirectX 下分为低、中、高三个显卡类型，还有 Nvidia TNT/TNT2/Geforce/Geforce2

的选项等，只要你的显卡不是太低档，在这里总能找到合适你的选项：

Limited 2 Stage Combiner 限制两个场景混合器；Limited 3 Stage Combiner 限制三个场景混合器；Limited 4 Stage Combiner 限制四个场景混合器；Color Buffer 颜色缓冲，默认是 Filp 浮点；Depth Buffer 色深，默认是 16Bit；Windows Mode Resolution 窗口模式分辨率，可以选择 640×480 像素 -2048×1536 像素（根据显卡性能选择）；Full Screen Resolution 全屏模式分辨率，可选择 640×480 像素 -2048×1536 像素（同上，但因为全屏模式显卡不用绘制窗口以外的画面，因此相对来说对显卡的要求略低）；Full Screen Frequency 全屏刷新率，从 50mhz-120mhz，（可以强制锁定屏幕刷新率）。

以下是材质选项，总的来说，材质越大，显示效果越好，同样，对硬件的要求就越高：

选项	功能
Texture Enhancement	材质增强
N64 original texture	N64 原始效果
2x(Double the texture size)	双倍材质大小
2x-texture rectangle only	仅用于矩形材质
2xSal	相当于 2x 的抗锯齿功能
2xSal-texture rectangle only	和上面的相似，效果更好
Sharpen	锐化
Sharpen More	高级锐化
Enhancement Controller	增强控制 默认是不可选
Enhance small textures only	仅增强小的材质
Smooth	平滑
Less Smooth	低级平滑
2xSal Smooth 2xSal	平滑
Less 2xSal Smooth	低级 2xSal 平滑
Force Texture Filter	强制材质过滤
N64 Default Texture Filter N64	默认材质过滤
Force Nearest Filter (faster,low quality)	强制最近(?)过滤 (速度快，但图像质量较差)
Force Linear Filter (slower,better quality)	强制线性过滤 (速度慢，但图像质量较好)

以上选项比较重要，笔者的建议是，N64 的画质本身就不错，选择默认的设置能够获得更好的流畅度。

General options 一般选项，同样需要根据硬件的具体配置来设置：

选项	功能
Enable Fog	开启雾化功能
Enable SSE	开启 SSE 指令集(Athlon 也支持 SSE 指令集)
Software T&L	软件多边形转换和光源处理(此时显卡负担很大，但如果能流畅运行游戏效果非常棒。)
Skip frame	隔帧显示(如果玩家的配置较低，请勾选此项)
Display Tooltips	显示工具条 (勾选此项以后，会对每一项功能作出说明)
Default Game Options	默认游戏选项
Normal Blender	一般混合器
Normal Combiner	一般组合器
Fine Texture Mapping	高质量材质(对硬件要求非常高)
Fast Texture	快速材质(和上面选项相反，对硬件要求较低)
N64 Frame Buffer	N64 默认帧缓冲
Hide framebuffer effects	隐藏帧缓冲效果
Render-to-texture faster	渲染材质(快速)
Render-to-texture	渲染材质
Render-to-texture plus	渲染材质(增强)
Basic framebuffer	基本帧缓冲
Basic&Write back	基本和回写技术(类似于主板 BIOS 里的 Write back 技术，指当数据被接收到缓存中但尚未写入存储设备时该设备发送一个确认信息给主机，以提高执行效率，有益于性能。)
Write back&Reload	回写和重新加载
Complete	完成

设置完成以后按“OK”确定。

Configure Audio Plugin 音频插件，因为没有设置的选项，这一步直接跳过。

Configure Controller Plugin 控制插件，这里包含 Controller 1-4 和 Short Cuts，由于前四项的选项都是一样，所以我们只介绍其中的一个就行了：

选项	功能
Controls	控制器，这里设定手柄的按键。
Analog Stick	模拟 N64 的摇杆，默认幅度为 66%。
Devices	设备，在 Gamepad 里指定游戏手柄，如果手柄支持震动，请在 Rmublestrength 设置震动的强度，默认是 80%。
Modifiers	调节器，对手柄的微调节，以期达到更好的表现。
Short Cuts	快捷键
Unplug ControlsPak	拔下控制包
Insert MemPak	插入记忆卡
Insert RumblePak	插入震动包
Insert TransferPak	插入互换包
Direct AdaptoidPak	控制器
MemP-RumP	记忆卡－震动包
MemP-AdaptoidP	记忆卡－控制器

需要说明的是 Controls Pak（控制包）选项里的 RAW Data 下拉菜单中有三个选项：

1.Mem Pak 记忆卡（N64 的记忆卡在控制手柄上，和 DC 类似），可供选择的有“格式化记忆卡”和“给记忆卡添加备注”；

2.Rumble Pak 不同类型的震动包，请在 Devices 里自行选择；

3.Transfer Pak 互换包 可以和 GB 互换数据。

最后，回到 Controller 1 标签页按一下 Save Profile 保存配置文件，下次调入的配置文件时候就直接选择 Load Profile。要想使手柄有效，别忘了在 Plugged 里打上勾，然后这时选择 Save 保存退出。

配置了半天，大家是不是有点不耐烦了？别急，很快我们就可以体验 N64 带来的游戏快感了！

应该说 Project64 到现在为止能比较完美的模拟绝大多数游戏，笔者做了一个简单的测试：《超级马里奥》、《塞尔达传说——时间之笛》、《大金刚》、《超级机器人大战》均可以完美运行，但当游戏 ROM 达到 60MB 或更大时，模拟的效果就不尽如人意了。比如 ROM 容量达到 68MB 的《生化危机 2》，在进入游戏后，游戏帧数骤降为 15 帧/秒。这时如果想提高游戏速度，建议大家关闭声音，速度大概能提高到 30 帧/秒左右。



那么，模拟器相关的说明已经全部完毕，接下来的事情就尽情的享受模拟器带来的欢乐吧。有什么问题可以到 www.playgamer.org 模拟器版交流。

Are you ready？OK，Let's GO!!!■（文/CHOKO）

游戏定制

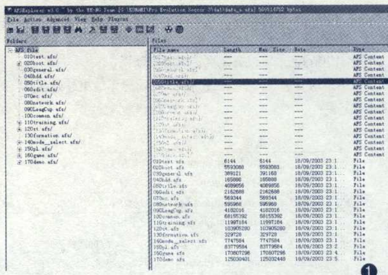
修改软件 AFSExplorer 入门实例

《实况足球Ⅶ海外版》(Pro Evolution Soccer 3,以下简称 PES3) 作为 Konami 向 PC 进军的重要棋子获得了相当大的成功,因为从前我们只能使用模拟器体验"实况足球"系列游戏,而对于 PS2 版本的该系列游戏,PC 玩家就只有干瞪眼的份了(别问我怎么用模拟器玩~)。

由于 PES3 采用的《实况足球Ⅵ进化版》(Winning Eleven 6 Final Evolution)的数据库,相对于 PS2 最新版本的《实况足球Ⅶ》(Winning Eleven 7)来说显得有些陈旧,而 PES3 里的解说也显得毫无激情可言(PS2 的玩家一定都有同感)。同时,PES3 在球队和球员的数据方面并没有完全获得 FIFA(国际足联)的授权,所以很多球员数据和现实情况有出入。虽然这不影响游戏的可玩性,但对一个实况迷来说是完全不能接受的。在 PES3 发售之后,如何使 PES3 更加的个性化也就成了实况迷之间讨论的话题。

AFSExplorer 是一个用来修改"实况足球"系列(PS2 版和 PC 版)数据的软件。它可以用来编辑球员的属性、外貌、声音等,可说是实况迷们不可错过的法宝。那就让我们一同 DIY 属于自己的足球场和火爆的比赛吧:

首先到 dte-ng.issextreme.com 的 PS2 板块中下载 AFSExplorer 最新 3.0 版本,解压后即可运行。另外还需要下载 MephistoPES3Editor 这个插件,解压后把 MephistoPES3Editor_Plugin.dll 放入 AFSExplorer 的 plugin 文件夹中,以便 AFSExplorer 随时调用该插件。在 www.winning11.com.cn 可以下载到包括球员数据、队服、广告牌等相关数据。

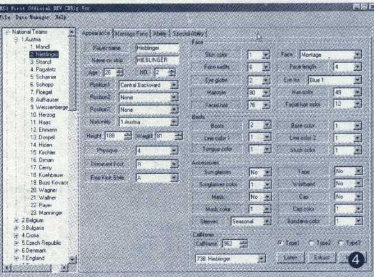


AFSExplorer 的界面相当友好,除了菜单控制,还可以通过图标更方便地使用各种工具。首先,使用 File 菜单下的 Import ASF File 调入 PES3 的 data_e.afs 文件,这是 PES3 的主体文件。打开 Data 文件(图 1),我们看到左边为 AFS 文件的目录结构,右边黄色部分是子目录,红色部分是重要的数据文件。对着红色文件点击右键,可以看到有 Import File(输入文件)、Export File(输出文件)、Play Sound(播放声音)、Open With(调用外部软件)等选项(图 2),找到相应的下载数据(一般来说文件名相同),然后逐个 Import(输入)就行了。注意不要输入错误的文件,如果在 AFS 文件里实在找不到对应的文件名,可以用 Action 菜单下的 Search 功能来搜索数据,一般说来 AFS 文件里没有重复的文件。如果数据文件不算太多,可以手工一个个的加入,但球员数据非常之多,上百个文件如果都按这种方法输入的话绝对是对身心的一大考验。好在 Action 菜单下有一个 Import Folder 的批量输入工具,使用方法和 Import File 一样。





需要说明的是,由于这些数据文件不是官方制作的,某些文件在容量上和原文件有差别,而强行导入会出现错误(比如下载的数据为 2MB,而原文件存放空间只有 1MB,那多余的 1M 相当于没有输入,这主要出现在一些图片文件上,因为 PES3 的图片文件采用 256 色保存,而新数据提供者有可能把它们提高到 16 位或者 32 位来加以保存)!所以在 Advanced 菜单下有一个 Modify Reserved Space(调整空间大小)的命令。需要调整什么文件的容量就指向它,在右上角按箭头就可以进行容量的调整(图 3)。完毕以后选择 Regenerate AFS 重新生成新的 AFS 文件。注意,这段时间很长,相当于重新安装一次游戏的时间,大家请耐心等待(千万别以为死机而重启)。重新打开 AFS 文件,才能再次对里面的数据作出修改。



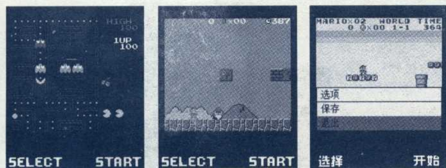
似乎到这里应该结束这个软件的介绍了,其实还有一点收尾工作需要完成。还记得 MephistoPES3Editor 这个插件吗?这下派上用场了。在 Plugins 菜单当中选择 PES3 Editor Plugin 进入 PES3 的配置画面,读取 pes3.exe(图 4),在 National Team(国家队)、Master League Team(俱乐部)、Other Team(其他队伍)里选择你想要编辑的项目。点选每个队伍,右边就会给出相应调节选项,例如 Formation(阵形)、Squad(转会)等。接下来继续点选每个队员,在右边的选项中可以看到每个队员的编辑选项,依次为 Appearance(外表)、Montage Face(面部特征)、Ability(能力)和 Special Ability(特殊能力),里面的选项非常详细,修改完成后别忘了存盘。在这里奉劝大家不要改的太过火,否则游戏性尽失。限于篇幅,笔者只对这



无线掌机

■ 让手机变成掌机的魔法

你是否曾经在下班回家遇上堵车而暴跳如雷？或者站在女友的教室外等着和她共进晚餐，而她那可恶的老师拖堂到令你抓狂？这个时候，为了能够回家给家人一个真诚的微笑，或者让你和女友的烛光晚餐避免泡汤，体验一下《超级马里奥》中疯狂跳跃的快感一定个是不错的选择。



什么，你没有掌上游戏机？老土了吧^^，咱们谈的是《无线掌机》！天行远景公司开发的《无线掌机》1.0版，将手机的移动性（隐蔽性？^^）与丰富多彩的游戏相结合，能够满足您随时随地游戏的需要。

《无线掌机》是一个运行在Symbian手机上的游戏平台，它提供给你高质量、流畅并且稳定的游戏享受。玩家将它下载安装到手机上，就能让手机变成一个功能强大的掌上游戏机，还能随时随地更新游戏。

“游戏宝盒”是《无线掌机》的特有功能，通过它，玩家不但可以用手机直接从天行远景公司的服务器上免费下载数百款公共游戏（涵盖动作类、益智类、运动类等），还可以将自己通过PC下载的《大金刚》、《泡泡龙》、《口袋妖怪》等经典游戏传到手机上运行，甚至可以上传到天行远景公司免费提供的5MB存储空间。同时《无线掌机》能使手机直接运行*.zip格式的游戏文件，以节省手机的存储空间。此外，《无线掌机》还提供诸如游戏声音开关热键（就不怕游戏时老板突然出现了），支持将游戏储存到MMC卡上以便在其他手机上运行等许多实用的功能。

《无线掌机》有一套默认的控制键，但你也可以根据自己的喜好修改：在主菜单中选择“设置”，弹出菜单中选择“重置控制键”，这时默认的控制键设置将显示出来。选择“更改”，然后按照提示输入各个控制键，完成之后选择“完成”即可。

下载公共游戏时，选择《无线掌机》主菜单中的“游戏宝盒”，在弹出菜单中选择“公共游戏”。所有游戏根据类别显示在不同分组中，例如“新游戏”、“热点下载”等。选择你喜欢的游戏，“下载”即可。下载的游戏可以存储在手机或者MMC卡中（在主菜单中选择“设置”，然后选择“下载设置”就可以更改存储位置了）。

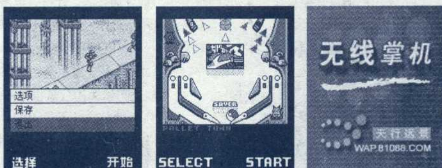
“我的游戏盒”就是《无线掌机》为每一位用户在服务器上提供的免费存储空间了。你可以把手机本地的游戏上传到服务器供以后使用：在《无线掌机》的菜单中，找到希望上传的游戏，然后在“选项”中选择“上传”来完成。

《无线掌机》还提供升级功能：在主菜单中选择“升级”，随后请按照提示操作即可。你也可以致信support@81088.com查询升级信息。

《无线掌机》国际版2003年在海外推出后受到众多玩家的欢迎，面向国内市场的中文版本刚刚正式推出。你可以通过访问www.81088.com，或者用手机直接访问天行远景公司的WAP门户网站wap.81088.com下载中文无线掌机试用版。在手机待机状态下输入*#06#，手机会显示出一个15位的数字串，这就是手机设备号，然后将这个号码发送到support@81088.com，写明手机型号，天行远景公司会免费把注册码发给你并开通服务器下载功能，你就可以开始使用无线掌机了，是不是很方便呢？《无线掌机》1.0版可在诺基亚3650、7650、N-Gage以及6600手机上运行，在索爱P800/P908上运行的加强版将在今年4月推出。

有了《无线掌机》，你还会在堵车或者等人的时候抓狂么？说不定还能有更好的心情呢！还等什么，快去下载吧！■（文/PLAY!LAB）

产品名称：《无线掌机》1.0版
软件类型：开放式手机游戏平台
开发运营：北京天行远景科技发展有限公司
官方网站：www.81088.com
配置要求：Nokia 3650/7650/6600/N-Gage；开通GPRS服务。
收费标准：《无线掌机》1.0版和www.81088.com游戏免费，通过GPRS连接wap.81088.com和下载文件时收取GPRS流量费。



款软件的主要功能做了说明，大家可以自行研究一下，也欢迎来www.playgamer.org游戏科技版共同讨论。

其实这篇文章只是起到抛砖引玉的作用，由于是用的他人做好的数据文件，所以，我们远没有达到个性化PES3的目的，在以后的文章当中笔者会教大家如何真正DIY个性化的PES3。最后提醒大家，此软件在Win98下经常出现数据溢出的情况，而在WinXP上却没有任何问题，这可能和系统对内存的管理有很大的关系，建议大家使用WinXP操作系统。鉴于此软件调节选项过多，大家在修改之前请将要修改的文件做一次备份，否则努力可能要白费哦。

截至笔者发稿时，听到了一个振奋人心的消息。《实况足球Ⅶ国际版》已经上市（《家游》3月号已做了详尽的介绍），实况迷们可以再次释放自己的热情了！■（文/Choko）



创新 Inspire T2900

轻盈典雅的音乐享受

创新（Creative）这个品牌大家应该不会陌生。作为世界知名的多媒体设备厂商，创新几乎垄断了个人电脑的消费级高端声卡市场，同时在电脑多媒体音箱的市场上，创新也以凭借其产品的优秀品质赢得了良好的口碑。

今天笔者为大家介绍的这款创新 Inspire（音诗派）T2900 音箱（以下简称 T2900），是创新公司为配合 Sound Blaster Audigy2 ZS 声卡所推出的全新两分频 Inspire T 系列音箱中的 2.1 型号（另有一款更高档的 5.1 级别音箱 Inspire T5400）。T2900 的外观秉承了创新 Inspire 系列音箱一贯简约时尚的设计风格，两个卫星音箱全黑的箱体配合银色金属支架给人一种稳重大方的感觉，而音频控制器上荧光绿色的电源指示灯则透露出一点酷酷的时尚味道。整套音箱的做工一流，精细到位，无论是中密度板箱体的贴面还是箱体连接处都非常工整，无可挑剔。





T2900 的卫星音箱采用了两分频设计，两个卫星音箱各带一个 1 英寸的高音单元和一个 3 英寸的低音单元，这样的设计直接拓展了频响范围，使高音和中音之间的过渡更加平滑，从而达到高音清晰自然，中音圆润饱满的音响效果。增强式木质低音炮采用了 5.25 英寸具有长距离振幅的低音单元，而且使用“倒相管双向弧形外廓”的声学设计——在倒相管入口端和出口端的边缘都进行了弧形过渡处理。严格计算的倒相管弧形尺寸与形状能有效降低倒相管内气流混乱，使低音更纯净、瞬态响应更佳，并且能有效控制倒相管与箱体谐振，降低音染。

音箱附带的音频控制器是本音箱的一大亮点：它集成了电源开关、音量调节、低音控制等功能，并提供了一个耳机输出接口及一个辅助立体声输入接口，方便用户调节音箱及使用耳机、随身听等其他音频设备。音箱的电源开关与音量控制整合在同一旋钮上，当旋钮顺时针转出 OFF 档位时，环绕旋钮的一圈状 LED 会亮起绿光，指示音箱功放已经开始工作，继续顺时针旋转则会加大音量，要关闭音箱电源则逆时针将旋钮转至 OFF 档位即可。在这里要着重提到音频控制器上的创新专利技术接口“M-PORT”（MuVo-PORT 的缩写，可以连接创新 MuVo NX MP3 播放器，其他集成闪存芯片并支持此技术的 MP3 播放器也能够直接连接播放）。别小看这个 USB 接口一样的家伙，它不但可以连接 MP3 播放器，还可以为播放器供电——这无疑大大方便了时尚的随身听一族。



T2900 的频响范围是 40Hz~20KHz，其信噪比达到了 80dB，完全满足了高品质音乐欣赏的需要。同时 T2900 较之早前推出的 Inspire 2400 提高了功率：卫星音箱功率由过去的 4.5 瓦 RMS/ 声道，提升到了 6 瓦 RMS/ 声道；低音炮功率由过去的 12 瓦 RMS，提升到了 17 瓦 RMS。增大的功率可以降低声音的失真，并可用于更大的室内空间。在试听测试中，笔者发现 T2900 的中高音纤细亮丽、分离度高、空间感强，低音控制的范围似乎给得太大，即便主音量很小的情况下，低音控制超过 50%还是会出现严重的谐振失真。不过在 20%~45%以内时都可以收放自如，不仅强劲有利而且干净利落。



总体来说，尽管 T2900 在低音方面有小小的不足，但其精湛的做工、较好的中高音表现以及创新的品牌号召力，还是非常符合其 580 元的市场定位的。如果您是一位游戏玩家或是喜欢听音乐的用户，或者是一位注重品牌的 DIY 发烧友，那么来自创新的这款 T2900 还是非常值得您关注的。■（文 / fly）



游戏科技 Game Tech Express 2004.04

2004 注定是消费类电子产品迈向火爆的一年,无论从新年伊始 Sony 宣布将推出 PSP 还是 Wi-Fi 无线网络热潮,都表明了这些好玩的数码产品和我们的日常生活越来越近。那么,就让我们赶紧开始今天的话题吧:

硬件篇 Hardware

手机? PPC?

PPC 迷们翘首企盼了将近一年，兼具手机和掌上电脑功能的惠普 HP6300 近日终于浮出水面。曾经有传闻表明 6000 系列是带有键盘并且有手机功能的 PPC,但现在实物出来却稍有差异。最终型号为 HP6300,采用 Microsoft Windows Mobile 2003 Phone Edition——很明显是一款使用手机操作系统的 PPC。惠普在 HP6300 上没有采用英特尔 XScale 处理器,而改用许多智能手机采用的 ARM 内核的德州仪器 OMAP1510 处理器。虽然加入了手机功能,同时也因此将锂电池容量扩大到了 1800mAh，但是 HP6300 并未扩大标配内存，仍旧为 64MB Flash ROM(闪存)和 64MB RAM,不能不说是一个小小的遗憾。拥有 3.5 英寸 TFT 显示屏的 HP6300 重量仅为 185 克，内置蓝牙和基于 802.11b 标准的 Wi-Fi 两种无线连接，并使用 USB 和红外接口与 PC 同步数据,同时支持 SD/MMC 卡扩展。此外,手机通话方面,HP6300 支持 GSM 850/900/1800/1900MHz 频段网络。



由此看来,HP6300 可算是目前所知的 PPC 中功能最为全面的型号,希望 PPC 迷们能早日在国内市场一睹它的尊容。

别眼花,这可不是笔记本!



如果你看到夏普 SL-7500C,可千万别被眼前这个拥有 640×480 真彩触摸屏和 QWERTY 全长键盘的家伙骗住了,它可不是一台超小型笔记本电脑哦! 这次夏普与 CEC 合作推出的 SL-7500C 是一款使用 Linux 操作系统的 PPC。

SL-7500C 采用 Intel Xscale 400MHz 处理器,拥有 32MB SDRAM 和 64MB Flash ROM（夏普称之为 Protected Flash,意在强调其安全性),配备带有前照灯的 3.5 英寸 64K 色 TFT 液晶触摸屏，分辨率可达 640×480 像素。SL-7500C 最显著的特点就是它那能如 TableLet PC 一样折叠的显示屏和全尺寸键盘了。此外它还拥有 CF(Type II)和 SD 扩展槽,同时标配一颗 1700mAh 的锂离子电池,续航能力比较强劲。



SL-7500C 的软件功能十分强大,除了内置可察看和编辑 MS Word、PowerPoint 和 Excel 文件的软件外,它的游戏功能也是非常不错的。内置的几款游戏画面值得称道,更重要的是,基于 Linux 操作系统的 SL-7500C 的游戏软件开发将会更为开放。

想想回家路上掏出这么个玩意玩游戏,不知路人会作何感想呢?

这,这真的是手机么?

手机大厂诺基亚近日一改传统的稳重作风,接连推出两款外形时尚的 GSM 手机,让人眼前一亮,不觉惊呼:“原来诺基亚手机也可以是这个样子的!”

这两款手机是 7200 和 7700。其中,7200 是诺基亚首款折叠式翻盖手机,它最显著的特点就是采用了布和皮质面料的可更换外壳,给人一种非常时尚的感觉,拿在手里就如同一个著名时尚品牌的饰物,甚至被许多人称为“路易·威登”手机。7200 为一款双屏幕手机，主屏幕为 64K 色 128×128 像素 TFT，另有一个 96×36 像素的黑白外屏。内置 CMOS 摄像头、立体收音机和 XHTML 浏览器,使用 16 和弦铃声。总的来说,7200 算是一部以时尚外观为卖点的手机。

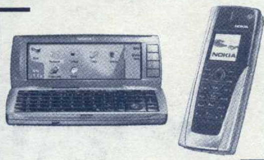


诺基亚将 7700 称为“媒体设备”,号称是诺基亚在传统手机领域最接近数字音频广播(DAB)的设备,由此可见 7700 的定位在多媒体方面。这个外型近似同门 N-Gage,重

量达到 183 克的家伙，配备有 33 万像素 CMOS 摄像头，还拥有 64K 色超大 TFT 触摸屏（水平分辨率达到惊人的 640 像素），也因此省去了键盘。除了普通的音乐播放、FM 收音机和 XHTML 网页浏览等功能，7700 更是胜任大多数的多媒体文件播放，同时高达 64MB 的 Flash ROM 也可以用来存储比较多的 MP3 音乐文件，此外还可以通过 MMC 卡扩展。由此可见，7700 完全可以看作是一个具有手机功能的移动数字多媒体处理 / 播放终端。

以上两款手机是诺基亚今年主打时尚观念的重要棋子，如果你自认是一个前卫的新人类，可千万不要错过哦。

手机中的“至强”



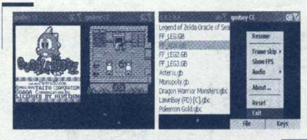
本次的硬件新闻似乎和诺基亚特别有缘，下面这条正是关于诺基亚旗舰手机 9500 的。众所周知，诺基亚的手机中，以 9 开头的型号都是功能超强的旗舰产品，譬如去年发布的 9210i，现在，更强的 9500 也来了！

用“手机中的至强”来形容 9500 一点也不为过，它采用 Symbian Series80 操作系统，支持 GSM、GPRS(Class10)、EDGE 和 Wi-Fi(11Mb/s)等多种无线数据接入，屏幕采用 64K 色 TFT，外屏分辨率为 128×128 象素，内屏分辨率为 640×200 像素。9500 的多媒体功能不容小视，它不但可以支持 RealOne、MPEG4、3GPP streaming video、H.263 等视频文件，同时还支持 MP3、AAC、WAV、MIDI、AMR 等音频格式。此外，它不但可以浏览编辑 MS Word、Excel 文件，更是可以进行 PowerPoint 演示。由于功能强大，所以它的内存容量也决不含糊，9500 内置了超大的 80MB Flash ROM，同时支持 MMC 卡扩充。

由此可见，9500 在 PDA 功能上已经丝毫不逊于入门级 PPC。看来智能手机要开始和传统的 PPC 叫板了。

软件篇 Software

Smartphone 也能玩 GBC



是否觉得手机游戏都被 Symbian 机型霸占了？是否觉得 MS Smartphone 智能手机操作系统上的游戏太少了？那就用这个模拟器，直接拷贝几个 GBC 游戏玩吧！

这个软件安装非常简单，将模拟器的 *.exe 文件和游戏 ROM 放到 SD 卡的同一个文件夹内，就可以在手机上直接运行了。由于 Smartphone 本身屏幕分辨率就比 GBC 要高，所以显示 GBC 游戏根本没有问题。这个软件是免费的英文版本，可以在 www.playgamer.org 游戏科技版找到。

用你的 PPC 遥控 PC



发现这个软件纯属偶然：笔者近日在微软官方网站闲逛，无意中发现这么一个通过 PPC 无线控制 PC 的软件，安装后只要设定相关的网络配置，就可以躺在床上用 PPC 对使用 Win2K Pro 或者 WinXP Pro 操作系统的 PC 进行远程控制。不过前提是用来遥控的 PPC 具备上网功能，并且被遥控的 PC 也同样需要连上网络，同时有固定 IP 地址（至少是具备动态域名）并关闭防火墙。

笔者感觉这个软件实际作用并不很大，但是当你身处异地，同时需要在自己的计算机上查找资料，而手头只有一台可上网的 PPC 时就派上用场了。可以到微软的官方网站下载这个软件：www.microsoft.com/china/mobile/pocketpc/downloads/terminalservices/default.asp。

N-Gage 再推 3D 游戏





相信去过 ChinaJoy 展会的朋友一定见识到了 N-Gage 的游戏功能，虽然诺基亚推出了不少 N-Gage 游戏，但并不是每一款都如同主打的《古墓丽影》那样是 3D 游戏，而最近诺基亚终于打算再次推出一款 N-Gage 3D 游戏——《ASHEN》。从目前公布的截图来看，《ASHEN》是一款典型的 FPS 游戏。

遗憾的是，因为托人从香港购买的 N-Gage 尚未入手，笔者现在无法玩到这个游戏，无法给出亲身体验。值得一提的是，无论是 N-Gage 被 CNET 评为 2003 年最不受欢迎小家电产品（www.cnet.com/4520-7379_1-5109205-1.html?tag=ld）还是专门嘲笑 N-Gage 那怪异的通话方式的网站（www.sidetalkin.com）人气飙升，似乎都无法阻挡诺基亚推广 N-Gage 的脚步，不过笔者还是非常喜欢这个怪异的玩意的。

好了，这次的游戏科技快报又要跟大家说再见了，希望您能喜欢这个栏目，并欢迎您来 www.playgamer.org 提供宝贵意见。■（文/狗子）



前言

《天堂Ⅱ》在大陆面市在即，呼声一浪高过一浪，对美感画面的憧憬，对绚丽效果的向往，对激烈战争的渴望，使越来越多的玩家期待着那一刻的到来。然而，在宏大雄伟的场景、逼真细腻的人物以及华丽的战斗特效的背后，也存在着一个不算低的硬件配置要求，这使几乎所有渴望玩到这款游戏的玩家，都会面临同样一个问题——我的电脑是否能跑的动这款惊世大作呢？也有很多的网吧老板，会同样的发问——我是否需要投入巨资来升级电脑以便适应这款划时代巨作的配置要求呢？

是的，这是一款巨作，但是除了庞大的客户端，精湛的画面，漂亮的人设之外，很少有人再去深入的探究它的内涵，因为太多人都还徘徊在游戏之外，对它望而却步，大家都被它的高配置要求吓坏了。究竟是什么原因，使得人们对《天堂Ⅱ》的配置存在这样的误解呢？玩家们又该如何解决硬件上的问题，使低配置的电脑也能玩转《天堂Ⅱ》呢？通过下面的文章，相信你很快会找到答案。



你的电脑能玩《天堂Ⅱ》吗？

——解决你的硬件配置难题

文/烈火

目前很多游戏业内人士都对《天堂Ⅱ》的成功前景怀有异议，说这款游戏在中国市场无法存活，他们普遍认为国内目前的硬件环境，无法满足《天堂Ⅱ》对机器的配置要求，这种言论的广泛传播，也让许多人认定《天堂Ⅱ》是个有钱人的游戏，普通玩家几乎很难承受。面对诸如此类的说法，作为一名《天堂》的忠实玩家，同时也是最早接触《天堂Ⅱ》这款游戏的探路人之一，我是万万不能同意的。

《天堂Ⅱ》对电脑的配置要求虽然高，但并非高到无法承受的地步，只要你了解这个游戏的硬件需求，合理利用自己的硬件环境，你完全有可能驾着自己的低配置电脑玩转这个高品质的游戏！这里，我就把我使用多种配置电脑，走遍韩服及台服《天堂Ⅱ》的经验汇总出来，与大家分享。希望这篇文章能带给大家一个崭新的思路，也为正在发愁的网吧老板们提供一条可行途径。

第一章 电脑运行流畅性分析

1. 游戏占用内存量大的情况下，会转而消耗虚拟内存。
2. 游戏需要大量显示卡渲染的情况下，对显示卡效能要求比较高。
3. 2D游戏主要影响贴图速度，3D游戏主要影响运算速度。
4. 主板的南桥（靠近PCI的芯片）性能决定硬盘运行速度。
5. 硬盘上的Cache影响硬盘运行速度。
6. 主板是否支持双通道，将决定内存的运行效率。

从上面的分析可以看出，《天堂Ⅱ》的3D效果需要3D运算速度高的显示卡来支持；游戏需要472MB内存支持，因此在一个256MB物理内存的机器上，需要至少320MB以上的虚拟内存来支持。由于部分数据需要通过硬盘来中转，硬盘的速度就直接决定了游戏运行的速度，7200转8M缓存的高速硬盘，比传统的5400转2M缓存硬盘更能发挥整体性能。

不过硬盘无论多快，比内存读取速度都要慢很多。游戏的资料及数据包其实只占到472MB中的175MB，单纯从游戏资料调用而言，并不需要虚拟内存，接近300MB的资料是发生在地图切换和场景更换的过程中的。

《天堂Ⅱ》需要的网络线路资源并不很大，在一般的需要传输的位置信息、名称信息之外，增加的衣服、动作、武器、状态等信息，并不会占用很多的传输量；只是游戏画面中，需要同时显示的人数一多，对方信息量较大，内存不足的机器，就会有LAG的现象发生，大家如果有去过"古鲁丁"的经历就该有所体会，几乎在村庄中心广场坐满了摆地摊的人，还有来选购商品的玩家，人口密度极高，如果以远视角看的话，同屏幕会超过300人！

第二章 测试过的最差的机器

看到这里，估计很多人想问，究竟什么样的机器才能玩《天堂Ⅱ》啊？

其实游戏卡不卡和能不能玩是有本质区别的，对于一部分实在是很想玩《天堂Ⅱ》，但是又确实没有经济实力提升机器的玩家，请看我测试过的最低配置的电脑吧！

PⅢ800MHz CPU/256MB RAM/20GB硬盘/TNT2 32MB显示卡！

哈哈，要是您的机器比这个还差，那么很抱歉的通知您，您可能无法连入《天堂Ⅱ》了。如果是与此配置类似的电脑，进入游戏也是不成问题的。您当然不能指望去和那些用FX 5900/1GB RAM的玩家比画面，但是很值得欣慰的是，即使选择效果最小化后的游戏画面也还算过得去。

在登录界面进入"游戏选项"，《天堂Ⅱ》预设的1024×768 32BIT我们支持不了，那就设定成800×600 16BIT吧，显示的范围小运算量自然就小，颜色不需要那么细腻对显示卡压力也能减轻，同时将音乐音效关闭，画面特效关闭，阴影关闭，材质选低，地形视野1，角色视野3，画面是差了些，但是原先走一步算半天，转动视角一格要用10秒的情况就不会再发生了，除了在城中人多的地方，其他野外场景运行起来还是比较流畅的。我用上述这台电脑上玩《天堂Ⅱ》时，基本上练级不成问题，在人多的地方，也不会掉线，关于掉线问题，我始终认为这与网络环境有关联，而决非单单是机器配置的问题。

第三章 网络连线速度的影响

从我玩《天堂Ⅱ》的经历来看，因为国内没有开设服务器，我都是连入韩服或台服来进行游戏的，路途遥远，因而对网络的要求自然比国内要高，我家中的网络环境是512K ADSL，单位则是4M DDN专线。我曾经到过韩国汉城，在那里的网吧体验过E1的专线，对于64K的ISDN和56K MODEM连线并未做过尝试，但是朋友中也有"骑猫"玩《天堂Ⅱ》的，据说速度还可以。

总体感觉，连接台湾服务器在高峰期，也就是晚上8点到12点期间，游戏比较卡，12点之后运行就流畅多了。不过《天堂Ⅱ》游戏设定中，即便你是卡机的情况，如果你已经在卡机前下达了攻击指令，服务器端会帮你完成所有后续的攻击过程，你有实力打败怪物的话，即便掉线你也不会挂掉的。

在韩服《天堂Ⅱ》进城时，少说也有70~150人，假设一个角色用0.1k那么100个角色就是10K，用512K ADSL传输10K的资料需要0.5秒，如果用E1的话不到0.1秒。人多的时候，网络速度会比较重要，因为要传输的数据量比较大，人少的时候则是应答速度比较重要，也就是PING值。

个人建议，采用512K ADSL或其他任何宽带连接方式，都可以确保流畅的运行《天堂Ⅱ》。不过这里不能不提一下，我在《天堂Ⅰ》所玩的大陆服务器在上海，每天下班之后就开始卡，卡到晚上1点，我也该睡觉了，这也是我后来不得不放弃《天堂Ⅰ》的原因之一，希望新浪乐谷能体谅玩家的心情，为《天堂Ⅱ》提供优质的连线服务。

第四章 CPU的选择

《天堂Ⅱ》运行过程中，主要是网络传输数据，内存及硬盘虚拟内存读取数据，显示卡显示图象画面效果，即便是有200人在同一城镇画面内，P3 1G的CPU计算及读取也会在1毫秒之内完成，因此玩转《天堂Ⅱ》的重点，并不在CPU的运算速度上，个人测试过多台电脑，在其他配置相同的情况下，使用P3 800的CPU和P4 3.2G的CPU之间没有多大差别。

因此，在考虑更新机器配置的时候，主板和CPU的升级可以排在最后考虑了。我想，大部分的网吧机器CPU的配置上都是可以满足《天堂Ⅱ》的需求的。

第五章 内存到底要多大?

重点来了，内存的大小对《天堂Ⅱ》的流畅运行影响是最大的，假如你没有很好的显示卡，可能你看到的画面不如别人，但是对速度的影响并不严重，而256M内存与512M内存却有天壤之别！

游戏进城的时候，如果同一画面只有10个人，那么从网络的传输量上，10个人的角色位置、角色资料、动作、状态信息等等，这些资料加起来通常不会超过1K，而同画面如果有100人，那么就是10倍的资料，如果要刻画出这些人的实际效果，那么读取资料主要有两个来源，一个是游戏开始时加载到内存的信息，一个是在硬盘上的信息，如果开始的时候内存不足以读取所有的信息，那么也有一部分会放在硬盘虚拟内存空间里。

由于《天堂Ⅱ》中一个角色需要2800个面的3D贴图，这么多的多边形，多边形的材质以及光影效果都需要读取，数据量是相当大的。在进城时平均读取图形资料60M，材质资料200M，如果这260M资料都放在内存中，1秒就可以读出来，如果是在硬盘中呢？现在比较快的硬盘每秒也只能读取50~70M的资料，所以，内存不够的话，进城至少要用4~5秒读数据。

从内存中读取到的资料由显示卡进行描绘，但实际描绘出来的只是瞬间的画面，在城镇当中，人物需要走动，而远处本来不需要贴图的位置变近了，就需要更细致的刻画，材质要更换就需要进一步的读取资料。玩过《天堂Ⅱ》的玩家应该都有体会，当你的画面卡住时，你的机器硬盘灯在狂闪，硬盘的读写头在狂扫硬盘的声音一刻不停，如果是在这样的状况下玩《天堂Ⅱ》，你的硬盘离挂掉也不远了。

更高的内存当然是解决问题最好的办法，不过现在普遍使用的WINDOWS 98系统是以DOS系统为基础的，只能用到256M的实际内存，如果你真的插上1G的内存，可能连开机都不行了。如果是用XP或2000系统，有768M以上的内存就基本不会大量读取硬盘了。

因此玩《天堂Ⅱ》最好是能有768M以上的内存，而512M内存在性能上也会大大高于256M，内存是决定游戏速度的关键。但是如果没有钱去买内存怎么办？256M的内存也需要260~280元，而且要买与以前的内存速度相当的又比较麻烦，非专业人士在这方面确实会很头疼，别着急，我就是你的福音，按照我的办法去做，你的问题都会迎刃而解！

假如你只有256M内存，请将你的硬盘分区时分割出一块大于3G的空间，不要存任何的文件，将虚拟内存设定在这块分区上，设定为最小最大都是3072M，系统预设的虚拟内存一般都在C盘，请改变为使用这块分区，因为C盘的数据交换量大，做虚拟内存效率会降低。这样做了之后，你会发现你玩天堂不会那么卡了，甚至硬盘也不会狂转了。

最后还要说一点，长时间的更换很多场景时会出现比较严重的卡机现象，比如说在做2转任务的时候，基本人物都在不停的跑动当中，卡机严重的时候，就需要重新启动一次电脑来加快运行速度了，这是因为内存驻留的垃圾信息过多的缘故，清空一次即可让机器发挥到最大效能。

第六章 显示卡的选择

前面文章中提到用TNT2也能玩《天堂Ⅱ》，这当然是出于节省花费的考虑。然而32MB显存的显卡，即便是Geforce Ⅱ也很郁闷的，为了不卡机就只能放弃特效，材质也只能使用低表现力的方式，这样《天堂Ⅱ》的美感当然大打折扣。

如果你想彻底的体验《天堂Ⅱ》的无穷魅力，128M的显存是必不可少的，从我对几款机型的测试来看，N卡(nVidia标准)的显示效果强过A卡(ATI标准)，现在市场上高端的FX5900、FX5700、ATI9800 PRO玩《天堂Ⅱ》效果都很出色。

附：推荐配置表及后续说明

能够运行《天堂Ⅱ》的最低配置	
CPU	PIII 800MHz
内存	256MB PC133
显卡	TNT2 32MB
硬盘	20GB
操作系统	Windows98SE

野外练级时，效果最小化，同屏显示人物数量20以下可流畅游戏，进城多少都会卡，网速快的卡机情况要轻一些。 操作系统推荐WIN2000或XP

最常见的可流畅运行《天堂Ⅱ》的配置	
CPU	PIII 800MHz
内存	256MB DDR266 或以上
显卡	Geforce4 MX440
硬盘	20G 7200 硬盘
网络环境	1.5M ADSL
操作系统	WindowsXP

一般此档机器在游戏中，选用1024×768 32BIT、特效贴图材质"中"、游戏亮度3、场景视野1、角色视野3、阴影关闭；材质细致的情况下，可以流畅的游戏。

流畅运行《天堂Ⅱ》推荐采用的配置		参考价格
CPU	主频1GHz以上	200RMB
内存	512MB以上	600RMB
显卡	硬件支持DirectX8(nVidia显卡包括Geforce3系列，Geforce4Ti系列和GeforceFX系列；ATi显卡中Radeon8500以上)的显卡可以开启更多华丽的特效，显存在64MB以上	450~1000RMB
硬盘	安装游戏客户端需要2GB空间，另需至少384MB空间设置虚拟内存，转速最好为7200转	
操作系统	Win2k/XP [DirectX 8.1以上]	
虚拟内存	至少384MB，但物理内存达到768MB以上后基本不需要设置虚拟内存，低配置电脑推荐开辟独立的3GB虚拟内存分区	

可以特效全开玩《天堂Ⅱ》的高配置电脑		参考价格
CPU	AMD AthlonXP 2000+ / P4 2.0GHz	500~1000RMB
内存	512M DDR 333	600RMB
显卡	Geforce FX5600或以上	800~1000RMB
硬盘	20GB 7200转	
操作系统	WindowsXP	



◆ 烈火小档案 ◆

2000年7月 初次在北美服务器接触《天堂》游戏
2002年4月 大陆《天堂》服务器开放第一天即加入其中，并于两天后加入SPEED神话血盟
2002年5月 SPEED神话血盟成功攻陷风木城，建立良好的开端，烈火于6月接替原盟主职位。
2004年1月10日 在盟友们的共同努力下，SPEED神话血盟终于完成了《天堂》最强服务器1F的统一六城大业。
2003年9月 参加韩国服务器《天堂Ⅱ》公测，职业圣骑士
2004年1月 参加台湾服务器《天堂Ⅱ》公测，职业宝藏猎人
2004年3月，组织成立"北京天堂玩家俱乐部"。

次一点的选择也有不少，基本上都是在 400~1000 元价位的，包括 FX5600、FX5200、TI4200、ATI9600、ATI9200 都可以流畅的运行游戏，显存 64M 和 128M，同样的卡差价几十元，性能的提高却相当明显，这里当然没必要为了省几十块钱放弃更好的效果，而给自己留下遗憾啦。

目前玩家手中的机器，包括非省会级城市网吧中的机器，均以 Geforce 4 MX440 占主流。前些天，我正好到呼和浩特出了趟差，考察了大概 10 来个网吧，几乎所有的网吧机器主频都在 1.7G 以上，内存 256M，显示卡 MX440。跟一些网吧老板也聊了聊，提到《天堂Ⅱ》的时候，大部分都说他们的机器玩不了，或者是怀疑能不能玩。我想，这是运营公司在宣传导向上的失误，忽略了对 2、3 级城市一些可利用资源的利用，而事实证明，这些机器只要在设置上采用比较合适的方式，就能很流畅的玩《天堂Ⅱ》了。即便是仍然使用 Geforce Ⅱ 显示卡的机器，也不会导致长时间的卡机。

说到这里，相信大家对《天堂Ⅱ》的配置都有一个更深刻的了解了，以前很多人会去追求 CPU 的速度，是否双通道，硬盘够不够快，其实这些都可以放在次要的位置。我所说的这些，都是自己的亲身经历，作为《天堂》系列的忠实玩家，我们都对它有一份挚爱，衷心祝愿大家能在《天堂Ⅱ》中体验每一分快乐！也希望此文，可以解开大家心中那个硬件难题的结。■



Geforce4 MX440 显卡支持下的画面效果，角色边缘有明显锯齿，光影失真，材质粗糙，部分特效无法实现，画面美感略显不足。



使用 TI4200 显卡进行游戏，就可以使画面达到相当令人满意的程度了。人物边缘锯齿不明显，光影较为真实，材质细致，特效全开下的画面内容丰富而且非常漂亮。



GeforceFX5900 以上的显卡即可享受到完美的游戏效果了。人物边缘无锯齿，实时光影效果逼真，水面特效尤为绚丽，是发烧级《天堂Ⅱ》玩家最终的选择。

▶在常见的可流畅运行《天堂Ⅱ》的配置机型上，实验低材质低特效下的阴影效果，可以看出左图材质细化程度明显优于右图，实时阴影中有武器投影，但就阴影而言，右图与左图差别仅在武器投影上有所不同，可见程序对阴影的计算量不大。







◀对比常见机型游戏画面近景的特效变化，左图特效最小化的前提下，树页贴图量减少，材质纹路模糊，细节变少，但不影响对角色的描绘，并且可以看出《天堂Ⅱ》为了应和低配置电脑的需求，而采用了远景雾化的柔和效果，以掩盖视距变近的弱点，整个画面虽然材质粗糙但仍然可以保持一定的美观。右图特效全开后，贴图数量明显高于前者，远处景物效果逼真，画面可以算是比较漂亮的。

▶对比低端与高端显卡和机型在游戏远景表现力上的差距，左图中低端显卡为确保游戏流畅度，而不得不采用较近的景深，导致游戏远景雾化严重，画面表现力远不如高端显卡那样（右图），即使在打开最远景深的前提下，也可以流畅运行。





Play! 家用电脑与游戏

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

问卷调查

您的参与是对我们最大的支持——
邮编:100037
地址:北京市813信箱
《家用电脑与游戏》月刊编辑部

2004年4月号 总第116期

家游FANS资料夹



第一次填写或有更动请详细正楷书写

姓名:________ 年龄:_____ 性别:___

电邮:________________

邮编:________ OICQ:________

地址:________________

____

简介:________________

____

家游派会员编号:________________

是否参加天堂Ⅱ内测招募:是□ 否□

注:本资料仅用于杂志统计不作他用

杂志点评区



一、本期杂志总体印象

□非常好 □还不错

□一般般 □不太好 □糟透了

二、本期最喜爱的文章

____页 ________________

三、本期阅读最不舒适的版页

____页 不爽之处:________

____

四、您读完本期杂志所用时间

____

五、您这本杂志的传阅人数为

□自己看 □2~5人 □更多

错误猎手



请在读刊的同时随手记下发现的错误,打造更好的家游需要您!

____页__列____行________

____

____页__列____行________

____

____页__列____行________

____

____页__列____行________

____

读者票选区



支持、推荐您所喜爱的电脑单机或网络游戏,请发挥热情投出神圣一票!

中国游戏企业人气榜

请评选您最支持的中国游戏企业一家

____

中国游戏风云榜

经典榜:请评选您最喜爱的三款游戏

①________________

②________________

③________________

发烧榜:请推荐您正在玩的一款游戏

____

期待榜:您最想玩的一款未上市游戏

____

大家来找茬

下面是光谱即将推出的《海商王》的海报,调皮的美编改了其中的一幅图,细心的玩家们,可要仔细找找哦!

请在图片上圈出不同处,并将问卷其他内容填写完成寄回编辑部。我们将从正确找出5处不同的回函中抽出30名玩家,赠予光谱博硕提供的热销产品《富甲天下4》。



PLAY!留言板



